PLAYSTATION PORTABLE

PSP VOL.6 专辑

POWER
HOLD
SELECT
START

PSP游戏最强年鉴

收录2008年9月～2009年3月期间发售的百余款PSP游戏的详细介绍

典藏攻略

牧场物语 蜜糖村与村民们的愿望
偶像大师SP ｜ 喧哗番长3 全国制霸
真·三国无双 联合突袭 ｜ 异说 最终幻想
机动战士高达 高达对高达 ｜ 世界传说 光明神话2
抵抗 报复之刻 ｜ 啪嗒嘭2

乐曲精选CD
《双星物语》
《异说 最终幻想》



感谢月亮出来咯提供书籍
梦回三国扫描制作

PLAYSTATION PORTABLE

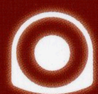
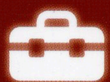
PSP VOL.6 专辑

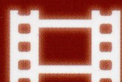
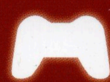
POWER

HOLD

SELECT

START


PSP
It's Carnival Time
SONY
UMD™
SELECT
START
POWER
HOLD

PLAYSTATION PORTABLE

PSP 专辑 VOL.6

CONTENTS

特稿

业界声音

特别企划

玩转PSP

上手指南

典藏攻略

感谢月亮出来咯提供书籍
梦回三国扫描制作

PLAYSTATION PORTABLE

CD曲目

《双星物语》乐曲精选

01 浮游大陆アルジェス —Introduction—
02 永劫の梦、大空の记忆 —Zwei!! 2人で大冒险—
03 プック村
04 浮游大陆アルジェス —Main Theme—
05 パーヴェル庭园
06 カヤパの森
07 クロップ洞窟
08 ケノーピ火山
09 浮游大陆アルジェス —梦见る秘宝—
10 コルベットのテーマ —ネコ言うニャーッ!—
11 Fight! —坏してポックルー
12 ひとときの休息を
13 ダプネ砂漠
14 ヒポリタの丘
15 トリポカ湖
16 プシュケの屋敷
17 妖精たちの村
18 スピリ古代迷宫
19 龙の眠る道
20 アプリエス神殿
21 エスピナ暗黑神殿
22 幻の大地 セルペンティナ
23 魔王の两腕 —ハンドー
24 最后の斗い —魔王ヴェスパー—
25 安堵のメロディ
26 花と风のうた
27 永劫の梦、大空の记忆 —Online Version—

《异说 最终幻想》乐曲精选

01 "DISSIDIA -opening-" from DISSIDIA FINAL FANTASY
02 "Cosmos" from DISSIDIA FINAL FANTASY
03 "Main Theme -arrange-" from FINAL FANTASY I
04 "Battle Scene -arrange-" from FINAL FANTASY I
05 "Main Theme -arrange-" from FINAL FANTASY II
06 "Battle Scene 1 -arrange-" from FINAL FANTASY II
07 "Battle Scene 2 -arrange-" from FINAL FANTASY II
08 "Eternal Wind -arrange-" from FINAL FANTASY III
09 "Battle 2 -arrange-" from FINAL FANTASY III
10 "Main Theme" of Final Fantasy IV
11 "Battle 2 -arrange-" from FINAL FANTASY IV
12 "Clash on the Big Bridge -arrange-" from FINAL FANTASY V
13 "Battle 1 -arrange-" from FINAL FANTASY V
14 "Tina -arrange-" from FINAL FANTASY VI
15 "F.F.VII Main Theme -arrange-" from FINAL FANTASY VII
16 "One-Winged Angel -orchestra version-" from FINAL FANTASY VII
17 "Otherworld -original-" from FINAL FANTASY X
18 "Answer" from DISSIDIA FINAL FANTASY
19 "Chaos -Last Battle 1-" from DISSIDIA FINAL FANTASY
20 "FINAL FANTASY" from DISSIDIA FINAL FANTASY
21 "DISSIDIA -ending-" from DISSIDIA FINAL FANTASY
22 THE MESSENGER

PSP启示录

文 lancer

《怪物猎人》启示录

充满古希腊典雅风格的东京青山迎宾馆里星光璀璨，聚集了日本游戏业界的头头脑脑们。久未露面的久多良木健气色红润，他手持香槟，在觥筹交错中庆贺PlayStation的14岁生日。久多良木健瞥见了旧友辻本宪三的末子，于是上前举杯致意——他是《怪物猎人 携带版 2nd G》的制作人辻本良三、当晚的主角、2008年惟一一个"PS AWARD"双白金奖的得主。

久多良木健问："听说现在销量还在不断提高啊？"

辻本良三腼腆一笑："到了明年也许能拿到三白金奖哦！"

3个月后，《怪物猎人 携带版 2nd G》成为日本游戏业界"300万俱乐部"的新成员，它取代了《最终幻想》，成为《勇者斗恶龙》之外的第二大国民级游戏，与任天堂的几个怪物级系列获得了同样的怪物级地位。它与所有曾经进入或者仍然身在"300万俱乐部"的游戏系列一样，用单款游戏的影响力扭转了整个主机的命运。十几年前，差点断气的Gameboy因为《口袋妖怪》而重获新生；十几年后，又一群怪物拯救了险些全线溃退的PSP，当索尼在全球市场节节败退时，《MHP2G》带领着PSP在日本打赢了第一场全面反击战。



猎人时代

5年前，Capcom因为错信任天堂，把"《生化危机》系列"等镇社之宝全数押在NGC上，因而败得一塌糊涂。Capcom创始人辻本宪三决定实施改革，提出经营、管理与所有权的分离，大胆放权于外姓人管理Capcom，希望减淡Capcom的家族企业色彩。但细心的投资者发现，辻本宪三逐步退出公司事务的同时，将名下股份逐步转移给自己的几个儿子，于是分析家们把辻本家族暗渡陈仓的做法奚落挖苦了一番。在这次政权交接之后，辻本家长子辻本春弘逐渐接替了父亲的位子。虽然股东们对Capcom依然如故的家族色彩略有不满，但辻本春弘跟着父亲管理Capcom将近20年，论资历和能力都不比其他社长候选者差，只是对于董事会里突然出现的另一位年轻人难免会引起一些人的疑问，此人正是持有Capcom公司154.5万股股份的辻本良三。

Capcom似乎一直在刻意回避辻本良三的家族身分，从公开的宣传活动到提供给股东的内部资料，都对辻本良三与创始人辻本宪三的关系只字不提。在进入董事会之前，辻本良三只是以普通员工的身分在Capcom网络事业部门担任普通职位，虽然是毕业于商学院，他在Capcom却是从游戏策划做起，不像多数家族企业的社长公子那样刚进公司就手握重权。在《怪物猎人》诞生前，



游戏店寻找新任务下载的玩家不仅提高了店面的客流量，而且有助于其维持长期的客户资源，一位游戏店经理说："由于《怪物猎人》，我们与客户建立了良好的联系。"活跃的《MHP2G》玩家群将PSP软硬件市场全面激活，据零售商表示，2008上半年日本最明显的市场变化趋势是"'猎人热'正逐渐取代'练脑热'"。

《怪物猎人 携带版》的成长路线与当年的《口袋妖怪》非常相似，联机游戏的特征为口耳相传效应的产生提供了土壤，各种官方活动的推波助澜让口耳相传效应从玩家间的小范围传播扩大为全国性现象。Capcom从2007年开始在名古屋、福冈等地举办"Monster Hunter Festa"，即官方的游戏比赛大会，首次活动即吸引1.5万名到场者，第二届增加到2万人。为保持《怪物猎人》玩家群体的活跃性，以及吸引新手加入，Capcom从2008年8月起在日本各地举办"怪物猎人夏季讲习"，为玩家们传授经验，促使其提高游戏熟练度，同时提高玩家间互相交流的社区氛围，通过官方活动交朋结友的猎人玩家为数众多。不断吸引新手是Capcom市场战略的原则，虽然《MHP2G》是以高难度G级任务为卖点，多人协力游戏的特点有助于降低新手对于高难度游戏的畏惧心理，在朋友的帮助下迈向猎人之道。

口耳相传效应一旦形成，将如野火燎原般产生社会现象。据说目前在日本的声优界中，《MHP2G》是最流行的游戏，经常有声优界专门的猎人大会，Capcom也曾与日本媒体合作举办"声优怪物猎人会列传"。知名声优植田佳奈参与的一部动画中，8成以上的剧组人员都玩《怪物猎人》，置鲇龙太郎、保志总一朗、平野绫、小清水亚美等都在口耳相传效应下成为猎人众，同时用他们的号召力传播《怪物猎人》的热度。2008年在任天堂系软件鲸吞全球游戏市场时，《MHP2G》顽强保卫了日本本土，荣膺2008年日本最畅销游戏桂冠，改变了日本第三方向NDS一边倒的趋势。

辻本良三这个名字低调得从不为人所知。辻本宪三希望这个小儿子用自己的实力在公司内树立地位，而创造一个热销的游戏系列是最快捷直接的渠道，也最能获得媒体与投资者的声援。

2008年，Capcom的股价在全球性金融危机的逆境中提高了一倍，辻本良三如今所持有的股份价值已经从当初的19亿日元提高到53亿日元。《MHP2G》是Capcom在哀鸿遍野的股票市场中逆势上扬的主要动力。在"洛克人时代"、"街霸时代"和"生化时代"之后，辻本良三将Capcom带入了"猎人时代"，同时扭转了日本游戏市场的格局。

2008上半年，在"猎人效应"的作用下，PSP销量超越NDS，首次登上了日本主机销量榜首。根据日本零售商反映，《MHP2G》在日本发售初期，几乎每次到货都会被迅速抢购一空，其他PSP游戏销量也明显提高。《MHP2G》带来的大批PSP新用户为其他PSP游戏创造了新的潜在市场，让原本已经滞销的一些PSP游戏找到了新的顾客。由于Capcom会定期提供新任务下载，很多玩家时常会到游戏店看看店头设置的PlayStation Spot是否有任务更新。根据《FAMI通》杂志调查，高达82.1%的《MHP2G》玩家有下载新任务的喜好。不断前往



灯 塔



2008年8月，Square Enix社长和田洋一返回日本，他收起了在洛杉矶拍肩膀时的媚相，一本正经地发表了实际意义并不亚于《最终幻想ⅩⅢ》跨平台事件的声明——《最终幻想Agito ⅩⅢ》和《寄生前夜3》等大作的公布是SE战略转向的重要标志。几年前和田洋一发表"业界势力均衡论"时，欲以SE之力制衡日本业界格局的论调被嗤之以鼻，但硬件商一家独霸确实是SE极力避免的现象。有过外交官背景、在CESA担任会长的和田洋一知道如何用有限的资源发挥最大的威力，只有硬件商之间保持势力的均衡，第三方的大作才可以起到平定天下的功效，才能让《FF》和《DQ》继续发挥决定性作用，让SE拥有与硬件商一起制定游戏规则的本钱。于是在PSP崛起时，SE献上了《最终幻想》，让索尼重新获得与任天堂一较高下的资格。

SE的狡猾是与生俱来的天性，无论是合并前的Square和Enix，还是合并后的SE，"不当出头鸟"是其

一贯原则。十几年前Square被任天堂压迫得怨气冲天，表面上依然唯其马首是瞻，对索尼不理不睬。待PS扎稳了根基，Square才献上了《最终幻想Ⅶ》，扮演了救世主的角色。其实在《最终幻想Ⅶ》发售前，《生化危机》等游戏已经为PS创造了势不可挡的市场人气。不知是历史的巧合还是必然，SE又一次踩着Capcom的脚步，在《MHP2G》的热浪中、在PSP的复兴已无悬念的局势下再次指点江山，顺水推舟地用势力均衡论的原理将《最终幻想Agito ⅩⅢ》献给了PSP，宣告了未来PSP与NDS长期共存共荣的新格局。对于所有对PSP仍存有疑问的第三方，SE此举排除了他们最后的心理障碍，和田洋一又当了一回“带头大哥”。

近年来SE的大作从公开到发售，中间间隔的时间越来越长。《最终幻想Agito ⅩⅢ》宣布改为PSP游戏时，实际开发工作可能尚未开始，距离发售可能还有两年以上的时间。将一个停留在策划书阶段的游戏早早地公开，这是SE浮躁化的表现，曝光度已经过于频繁的和田洋一难免有作秀嫌疑。不过SE及时的表态确实为“猎人热”中的PSP产生了难以估量的远期效应，恰逢《梦幻之星 携带版》等游戏出乎意料的热销，正苦于对NDS仍无计可施的第三方们纷纷回心转意，常年触霉运的索尼难得地走了一回好运。SCEI公关部的一位职员说，2008年8～9月份期间，SCEI青山总部里第三方关系部的楼层“比往常吵闹了许多”，打来洽谈业务的电话甚至登门拜访的第三方突然增加。以一款PSP游戏平均15～18个月的开发周期计算，2008年中投入开发的PSP第三方大作可能会在2009年末集中爆发。入春后，多款PSP新作陆续公布，大有山雨欲来之势，预计在夏秋之际将会进入一线大作集中亮相的阶段。

《MHP》为第三方的PSP成功之道提供了前进的灯塔，正如当年《生化危机》之后，静态3DCG背景贴图、电影化运镜方式成为PS游戏的主要特征，如今多人联机几乎已成为PSP游戏的标准配备。从2008财年PSP游戏软件销量榜不难发现，SE、Capcom、NBGI、光荣、SEGA Sammy和Konami这六大第三方在PSP上都各有收获，其代表作大多有完善的联机功能。光荣的《真三国无双 联合突袭》堂而皇之地“MH化”，首周22万的销量只是差强人意，但连续数周保持在销量榜五强之列，有望成为一款长卖之作；NBGI在《高达对高达》销量突破40万套后大受鼓舞，有意于PSP上批量推出高达联机型游戏；《最终幻想Agito ⅩⅢ》将平台转移到PSP之后也有意强化了联机模式的设计，如果拿捏得当，它将有望与《怪物猎人》一起成为维系PSP江山的泰山北斗。

联机游戏是《MHP》形成口耳相传效应的土壤，而高耐玩性是防止二手游戏流通，促使游戏长卖的催化剂。从《俄罗斯方块》到《口袋妖怪》再到“脑白金”，每一个成为社会现象的掌机游戏无一不是“时间杀手”。90年代末，以SCE为首的游戏公司在日本展开了一场规模空前的“反二手游戏”运动，与二手游戏零售商展开了旷日持久的诉讼拉锯战，时任日本电脑软件著作权协会理事长的辻本宪三是这场运动的代表人物之一。在绝大多数游戏商对二手游戏人人喊打之时，惟独任天堂冷眼旁观。山内溥在媒体采访中毫不留情地挖苦说：“游戏卖不出去不能怪二手游戏，只要游戏耐玩，玩家自然不愿转卖，任天堂的游戏就是这样……”那是《口袋妖怪》如日中天之时，收集育成要素让全日本的中小学生们为之疯狂，悄然谋杀了玩家的无数个日夜。与之相映成趣的是，当时日本媒体正在炒作所谓的“游戏通关率”概念，在读者调查中发现大多数游戏的通关率不到一半，很多玩家将游戏买回家玩了几个小时后就转手卖给了二手零售商，以至于不少游戏上市同日就开始在二手市场流通，这些包装完好的廉价二手游戏极大冲击了新游戏的销售，“值崩”成为常见现象。二手游戏市场的繁荣对游戏产业长期健康最大的危害在于缩短了游戏的上架周期，一款新作发售两周后通常就会被零售商撤下货架，因为其生存空间已经被二手版本完全挤占。上架周期短意味着首周销量基本决定了一款游戏的命运，游戏产业越来越依赖发售期间集中宣传的销售闪电战，而这种短期的市场运作注定只能将受众人群限制于经常关注游戏市场动态的核心玩家，无法将市场渗透到更广大的非核心用户，久而久之会形成游戏市场的封闭性，导致市场规模的萎缩。以高耐玩性延长游戏的上架周期是任天堂的成功秘诀之一，《MHP》可谓尽得真传，在日本的中小学里，《MHP》游戏时间的攀比之风蔚为强烈。为进一步打击二手游戏，Capcom在《MHP2G》发售半年后即推出廉价版，虽然降低了毛利率，但可将游戏的长期销量维持在较高水平。

PSP发售后的两年内，如何摆脱“PS2移植机”的名声是索尼百思不得其解的难题，Capcom替索尼找到了答案，让PSP走出了迷途，为迷茫的第三方造了座灯塔。当《MHP2G》销量突破300万时，PSP也顺利实现了全球5000万的出货量。然而在市场规模6倍于日本的欧美，PSP正跌入谷底。



夹缝

2007年7月，平井一夫在E3新闻发布会中充满自信地掏出PSP-2000时，现场的千余名记者报以茫然的眼神。可能是因为美国业界对PSP-2000的反应过于冷淡，一年后PSP-3000的揭幕式绕过了E3，选择了德国的莱比锡游戏展，结果观众们的反应更加漠然，本应是当届展会最大焦点的PSP-3000居然被各种二线游戏新闻掩埋，在欧美的众多知名游戏网站中竟难以找到篇像样的PSP-3000现场体验评测。媒体兴致寥寥，SCEA对PSP-3000的宣传也漫不经心，绝大多数的广告费被用于《小小大星球》的造势。10月份，PSP-3000在尴尬中于欧美悄然上市，当周在欧美媒体几乎找不到对PSP-3000上市报道的只言片语，SCEA也没有为PSP-3000的首发准备必要的大作，当周PSP北美销量仅微增6%，PSP游戏无一进入销量榜TOP 50——这可能是历史上最令人难堪的主流主机新机型首发。

2008年，北美游戏销量榜TOP 50中，PSP

游戏仅占一款——排名第49的《战神 奥林匹斯之链》，排名50到100的游戏中，也只有4款PSP游戏，其中还有两款是2007年甚至2006年发售的游戏，PSP游戏年销量比PS2还要少700多万，不到NDS的四分之一。2009年迄今为止进入美国游戏销量榜TOP 50的PSP游戏仍然只有一款——2007年发售的《瑞奇与叮当》。SCEJ对PS3不冷不热，把PSP视为现阶段的重点，而SCEA走的却是另一个极端。整个2008年，除了《战神 奥林匹斯之链》外，SCEA对PSP全然不顾，所有开发资源全部投入于PS3游戏。该作发售后，制作组Ready At Dawn将所有PSP开发机装箱送回索尼，这似乎是对SCEA的一种抗议，没人知道个中缘由，但"索尼太抠门"大概是原因之一，"《战神》系列"贴图设计师Louis Lu曾在其博客中对此数次抱怨，为资金拮据的索尼开发游戏想必确实是件钱少事多的苦差事。

跨平台是欧美第三方的一贯方针，对画面要求不高的游戏，通常是通吃市面上的所有主流机种。而从2008年开始，各种跨平台游戏惟独PSP落单的现象日趋普遍，在过去这通常是一部主机即将走完生命全程的预兆。SCE英国分公司副总裁Ray Maguire承认："PSP有点缺乏支持，因为过多的精力被用于PS3。"育碧英国常务董事Rob Cooper认为"索尼对PSP的销量失望，又不知道该从何下手"，于是只能放任自流，将资源用于战略地位更高的PS3。

"有如此美丽的主机，却只有如此水平的销量，这是巨大的耻辱。"Cooper说。

"缺乏方向感"是欧美第三方开始逐渐放弃PSP的主要原因，这与《MHP》井喷之前日本第三方的心态相同。对PSP游戏的市场策略无从下手，又没有第一方的现成模式可以参考，眼睁睁看着PSP游戏销量不断跌落，只能将资源转移到其他平台。SCEA市场部经理John Koller说，2005年PSP刚在美国上市时，索尼的目标市场是28到40岁的商务人士，PSP可以成为他们上班途中的消遣品。实际情况却与索尼的想象背道而驰，中年市场成为NDS的天下，PSP在大学生和青少年中较为流行。索尼从2008年开始加强对青少年市场的宣传，但日本现成的《怪物猎人》商业模式无法搬到美国。十几年前任天堂可以在美国复制《口袋妖怪》风暴，是因为该系列面向的年龄层较低，主要集中在小学生市场，而在这个年龄段，日式动画与游戏根基牢固。进入叛逆期的中学阶段，本土文化的影响在加深，面向日本青少年的游戏很难在美国找到市场。

PSP在美国发售的第一年销量远超NDS，但购买者主要是PS品牌的铁杆支持者，其中绝大多数是家用机核心玩家，对画面质量有较高要求，对掌机游戏兴趣不足，PSP给他们的印象只是"家用机游戏的缩水版"，当新鲜感褪去，其游戏购买动力明显降低。盗版也是PSP游戏销量遭受冲击的原因，据英国GI.biz网站调查，PSP的盗版之严重远超过其他主机。虽然在欧美有严密的版权保护机制，但网络ISO下载的盛行正极大地冲击欧美PSP正版游戏市场。由于欧版游戏的发行时间通常晚于美版和日版，通过网络下载提前玩到游戏也是欧洲玩家青睐盗版的主要原因，UMD读盘慢、便利性差等缺陷也加剧了盗版的横行。索尼在开发PSP-3000时着重强化了防盗版机制，想必已是尝尽盗版之苦。

任天堂的NDS占领了美国的小学生、中老年和女性市场，苹果的iPod与iPhone正在成为年轻人的主要便携娱乐设备，PSP尴尬地生存在二者的夹缝中，它无法像苹果一样享受令人垂涎的硬件利润率，也无法像任天堂一样动不动把软件卖到上千万套，索尼的"21世纪WALKMAN"情何以堪？

断腕

2009年1月16日，索尼在视听事业部门的新年会议中秘密发表了"败北宣言"。iPod才是名副其实的"21世纪Walkman"，索尼决定"今后Walkman将不再向iPod王国挑战"。3日后，索尼宣布本2008财年可能会有2000多亿日元的赤字，年末商季期间PSP销量从576万台降低到508万。

在SCEE与SCEA的2008年末商战计划中，PS3打头，PS2殿后，PSP被抛在脑后，第三方也紧跟着第一方交了白卷，在欧美游戏店玲琅满目的柜台里，几乎看不到PSP新作的影子。PSP能在软件供应陷于停滞之时完成单季度500余万台的销量，除了日本市场的强势表现外，更重要的是PSP本身的硬件魅力。欧美绝大多数第三方对PSP的市场战略虽然失望，但对其硬件从未有质疑（UMD除外）。育碧的Cooper说："我们会继续支持PSP，只要索尼率先表态。"

PSP用户将近5000万，其中欧美占四分之三，这是第三方无法忽略的市场。度过了2008年的冬眠期，索尼终于开始发力。2月春暖之时，《小小大星球》、《机车风暴》、《摇滚乐队》、《刺客信条》等一线大作同时公开，索尼已然"表态"，分别作为美国与欧洲第三方代表的EA和育碧搭上了PSP复辟的第一趟车。《刺客信条》是育碧继《雷曼》以来最成功的游戏品牌，销量超过600万套，由于该作以成年人为主要市场，此前在NDS上推出的《刺客信条 阿尔泰编年史》因内容简陋和低龄化的游戏设计而惨败，销量仅20余万。目前育碧在NDS上有所斩获的游戏只有少女游戏"《Imagine》系列"和宠物游戏"《Petz》"系列，传统游戏全部损兵折戟，育碧希望为他在家用机上的几个传统强势游戏系列创造新市场，PSP的玩家群体特征至少与其吻合度较高。育碧与Capcom一样，是一家对市场走势有敏锐判断力的第三方，它的"《Imagine》系列"可能是NDS上惟一尽得"触



摸世纪”精髓的第三方游戏。育碧能否像Capcom一样拯救PSP令人期待。由EA与MTV联合发行的《摇滚乐队》是近几年最具市场号召力的原创品牌之一，系列两作销售额已超过10亿美元，且热度仍在持续攀升中。《摇滚乐队》玩家的忠诚度极高，只要有足够强大的曲目阵容，有Harmonix确保游戏质量，足以让玩家连同PSP一同购入这首款掌机版《摇滚乐队》。另外索尼还拥有Sony Music巨大的音乐资源，加强索尼集团的资源共享是霍华德CEO提出的基本方针，如果Sony Music可以与MTV合作为PSP版《摇滚乐队》提供前所未有的曲目阵容，完全有可能引起掌机音乐游戏风暴。用PSP的无线联机功能与好友共同演奏，借助PSN不断更新曲目，PSP可以最大限度还原《摇滚乐队》家用机版的魅力。

2009年2月27日，索尼宣布进行机构改革，改革的要点是成立两个跨越索尼多种事业部门的统括型集团，其中由SCE社长平井一夫管辖的网络化产品与服务集团寄托了霍华德爵士对索尼未来的期望。在这场改革中，网络的重要性被提升到承载集团命运的战略高度，PSN作为索尼集团网络计划的核心，即将进入加速前进后的起飞阶段。

2008年9月，SCE在东京召开PSP-3000发布会时，人们只记住了PSP-3000的发售日与屏幕效果，忽略了被SCEJ总裁肖恩·雷登强调多次的PSP游戏发行模式变革。“所有第一方游戏都将提供UMD版和下载版”，这是SCE流通革命的宣言。打造一个建立于网络之上的游戏世界，这是久多良木健的梦想，通过网络发行游戏是业界的大势所趋，也将成为PSP下一阶段的关键。网络发行对第三方的好处显而易见，除了节省光碟生产、包装、运输等成本外，还可以省去零售环节的巨额开支（通常占游戏售价的三成以上），另外一个好处是永远无需为上架时间过短而烦恼，在网络商城中没有货架空间的限制，所有游戏都可以享受最长的销售周期，将销售潜力彻底挖掘。SCEE第三方关系部副总裁Zeono Colaco说：“我们的网络发行模式将点燃第三方的热情。”



在大容量存储卡已降到白菜价的今天，UMD光盘的存在意义日趋薄弱，掌上娱乐设备的开发者们用尽一切努力减小硬件体积，任天堂为了把NDSi的厚度减少两三毫米而在设计阶段的最后一刻放弃了双卡槽的方案，臃肿的UMD却让享誉全球的索尼设计师们无计可施。对独有媒体规格的执着已经让索尼尝遍心酸苦楚，10年前索尼对MD可擦写光盘格式的恋恋不舍让它错过了MP3的大潮。MD大势已去后，索尼仍然固执地坚持其ATRAC3格式，最终在MP3市场陷于万劫不复，待幡然醒悟时，MP3市场早已是苹果的天下，索尼亲手葬送了自己在掌上音频播放器市场的龙头地位。UMD光盘正在走向MD的老路，这种无人支持的光盘格式注定将被历史遗弃，及早放弃UMD才是索尼的明智之举。索尼将网络发行上升到集团战略高度，正是以网络发行逐步取代UMD的契机。索尼在改组说明会中公布其网络计划后不久，坊间就出现了“PSP-4000将取消UMD”的传闻，虽然索尼官方出面否认，但整个业界为对之群情激昂，除了零售商为自己的前途而担忧外，玩家与第三方都为之喝彩。UMD的取消意味着PSP大概可以再缩小三分之一的体积，以及延长电池续航时间，并降低硬件成本。发行商将降低发行成本，且不再有生产过剩而导致积压之虑。苹果的iTunes和App Store是网络发行的成功榜样，一直在暗中研究苹果战略的索尼想必早已从中得到启示。索尼已经在MP3之战中痛失先机，这场网络发行之战不容再拖，UMD这颗绊脚石宜及早踢除。

再战

盗版、网络环境与消费者习惯被视为网络发行的三大瓶颈，这可能是索尼对UMD依然有所不舍的原因。但消费者习惯正在悄然转变，零售的盒装游戏固然有其实体拥有感和收藏价值，网络下载也有价格低廉的最大优势，第三方还可以通过不断提供新内容下载而获得持续的利润源，并在更新内容的同时不断添加新的反盗版机制。网络环境也不是无法克服的问题，PlayStation Store早被索尼搬上PC，即使没有PC、没有PS3也无法用PSP无线下载的用户，也可以到零售网点付费下载，遍布全日本的PlayStation Spot也可以进化为网络发行的服务网点。

据坊间传闻，PSP可能会在夏季降价50美元左右，与之前的PSP-4000传闻相对照，可以得出“索尼为秋季PSP-4000的发售而清仓”的推论。光靠降价不足以挽回欧美第三方对PSP的信心，体积更小巧的新机型才是将市场从一潭死水中激活的根本之道，取消UMD是降低成本和缩小体积最明显的出路。索尼第一方游戏的下载版和UMD版同时发行的原则为无UMD版PSP的诞生创造了前提，过去发行的UMD游戏正在PS Store上陆续提供下载版，这可能是为未来无UMD版PSP用户选购老游戏铺路。

2007年索尼用PSP-2000实现了PSP的“二次发育”，之后以《MHP2G》为支柱，完全激活了日本市场。如今一个显而易见的机会摆在索尼面前，只要以壮士断腕的气概大胆抛弃UMD，PSP将迎来“三度发育”。PSP在日本正渐入佳境，《怪物猎人》PSP版新作有望于今秋的TGS中亮相，SE的大军也即将进驻，《王国之星 梦中诞生》、《寄生前夜3》、《最终幻想Agito XIII》等王牌将于今明两年内陆续出手，PSP的盛世即将到来。在欧美，PSP能否触底反弹关键仍在于游戏，EA与育碧的支持是一个重要信号，TAKE2也在与索尼商讨《GTA》新作事宜，近期上市的《GTA 唐人街战争》业内评价不低，但美国首周销量仅8万套，让TAKE2与Rock Star大失所望，下一个掌机版《GTA》看来将重返PSP。

2006年12月12日，SE在PSP两周岁生日时公布了NDS的《勇者斗恶龙IX》，有业内人士断言PSP的生日将成为祭日。两年后PSP以更胜当年的旺盛活力在日本屡次将NDS踩于脚底，成王败寇的定律早已不适用于这个多元化的业界新生态，这场掌机战争没有败者。PSP实现了与NDS的平行发展，任天堂实现了用户扩张的目标，索尼成功问鼎掌机天下，PSP刚走完一半的生命周期，再卖个3000多万超越GBA累计销量绝非奢想，如果索尼的计划不出意外，PSP将在当初规划的十年周期内成为索尼第三部销量过亿的主机。

2008年秋，欧美游戏网站出现多则“第三方正接连放弃PSP”的报道，有记者就此询问SCEA总裁杰克·特雷顿对“PSP败北”的见解，特雷顿一脸诧异：“败仗？我们的战争还没开打呢！”



译 reikami

《异说 最终幻想》开发组访谈

Interview from Dissidia Final Fantasy Ultimania

高级主管
荒川健



代表作: FF Ⅷ、FF Ⅸ、FF Ⅹ、FF Ⅹ-2、KH、KH Ⅱ、美妙世界)

爱用角色: 巴兹

理由：当我还是学生的时候，《FF Ⅴ》不知通关了多少次，所以非常喜欢《FF Ⅴ》。数据安装画面用的也是《FF Ⅴ》的画面，也是因为这个原因。

只有我知道的小秘密: 《FF Ⅸ》最终BOSS的名字是对《FF Ⅲ》最终BOSS暗黑之云致敬，所以才取的这个名字。所以这次我们就反其道而行之，把暗黑之云最终武器的名字设定成了"永远的黑暗"。

PHASE 1
开始

——《异说 最终幻想》(Dissidia Final Fantasy，以下简称"DDFF")这个项目最初是怎么开始的呢？

北濑: 每当谈到这种项目立案时的情景，那肯定就会蹦出"野村"(野村哲也)这两个字(笑)。其实早在很久以前，我们有一次在闲聊的时候，他就谈到过"要是有机会的话，倒是很想做一款'《最终幻想》(Final Fantasy，以下简称"FF")系列'的全明星动作游戏"。而在《王国之心Ⅱ》(Kingdom Hearts Ⅱ，以下简称"KH Ⅱ")的开发刚告一段落的时候，高桥(高桥光则：策划导演)和池田(池田隆儿：主程序)问起"我们接下去做什么呢？"，野村当时就拿出了他自己酝酿已久的《DDFF》企画。

——那么当时北濑先生是如何看待这个企画的？

北濑: 就像我对《FF Ⅶ》和《FF Ⅷ》抱有很深的感情一样，我们公司里对各部作品心存怀念的人，如果从《FF Ⅰ》那时候开始算，那还真是个不得了数字。要做出一个能对得起大家的作品，肯定会有各种各样的难关挡在前面，当时我预想这肯定会是非常棘手的。

——那么项目实际启动后，开发状况还是和预想的那样困难重重吗？

北濑: 游戏是否能在短时间内成形，一定程度取决于主程序能有多早完成。而《DDFF》的情况是，3D动作的部分正好可以运用制作《KH Ⅱ》时所累计下来的经验和技术，而PS2和PSP又有很多共通的部分，如果程序能顺利移植的话，那就能比较快地完成开发了。其实，我们内部统称的α版，也就是能够实现简单对战的版本，用了不到半年的时间就完成了，不过从那之后却花了比较长的时间。

——荒川先生在之前的很多作品里一直都是在做贴图和菜单方面的工作，这次在《DDFF》的项目中被委任为高级主管，其中的经过能跟我们说一下吗？

荒川: 这次一开始是以"菜单监修"的身分加入到这个项目中来的，因为那个时候还在做《美妙世界》的策划导演，所以有一段时间一直在忙那边的工作。差不多在2007年末左右，当《美妙世界》海外版的开发工作也终于告一段落之后，我才又回到《DDFF》项目组，那个时

候北濑先生就问我，“要不要做《DDFF》的高级主管？”

北濑：我想玩过《DDFF》的玩家都应该发现了，这个游戏里战斗之外的部分——我们称之为“RPG要素”的，比如成长、个性化之类的东西是非常丰富的。其实在发售前差不多一年左右的时候，这些都还没有成形。那时我们正在协商这方面的事情，而荒川手里的《美妙世界》正好在那个时候开发完成了，当时想“完得真是时候”（笑），就把他叫过来了。

——您是看到《美妙世界》的实绩之后，觉得他能胜任这个项目的吗？

北濑：这么说也可以。还有，这次的菜单不仅数量繁多，而且很多都相互关联。正想着要怎么把这么错综复杂的菜单整合到一起的时候，荒川出现了，于是顺理成章就有了“不如把这艰巨的任务交给荒川吧”这样的想法。他曾经在《FF Ⅶ》和《FF Ⅷ》的时候从事过贴图的工作，在《KH Ⅱ》的时候又是负责菜单的制作，可以说有着各个方面的游戏制作经验。而且在这个项目刚开始的时候，他也是担任的菜单监修，这样的他能很好地全面看清整个游戏的脉络。在这点上我对他是很有信心的。事实上，那么大的工作量，他也还真是全部很好地完成了。

——确实，不只是故事模式，还有通信对战、斗技场等模式，真的是塞进了很多内容呢。

荒川：有些话现在说说倒也无妨。其实在游戏发售前3、4个月左右的阶段，曾一度有“肯定要赶不上发售了”的想法，以至于开始考虑要删掉哪些要素。不过，因为这次是《FF》20周年纪念的作品，汇聚了众多工作人员对“《FF》系列”各自不同的感情，所以与其用削减要素来赶档期，我觉得还是不去扼杀那些“我想试着把这个也做进去”的热情显得更加重要。普通作品的话，我会说出我的要求，其他的工作人员则会一丝不苟地把这些要求都很好地一一实现在游戏中。而这次，总的来说，大家都会自发地提出自己的建议，而我的工作变成了把其中有希望实现的好想法、好主意都收集起来。不放弃、不妥协，尽可能多地把这些要素还原到游戏里，而这么多丰富的要素也间接地体现出我们制作组全体付出了多大的努力。

北濑：我本身是一个严守进度表的人，所以不管是多好的要素，只要是妨碍到进度的就必须要删除。看着这个项目的完成进度，其中也是有很多次让我觉得很危险的情况。但是，我想起了一年前对荒川说“这个项目就交给你了”，那个时候我其实在心中暗自下了决心，这次不多说什么，而是把掌控的权力都交给荒川。所以，常常遇到角色设定比预期晚了等类似的情况时，我会先再多观察一段时间，看着他们差不多最后也逐渐地赶上了进度，我也就没有把“砍掉这个要素”之类的话挂在嘴边了。



莫古力邮件的猜谜，这次真的是做得很狂热

——这次的《DDFF》，荒川先生亲手制作了哪些部分呢？

荒川：当我再次回到这个项目的时候，已经有很多好建议像碎片一样到处散落着。但是当到了要去整理这些碎片的时候，工作人员都对怎么整理犯起了愁。那时，我先把游戏的流程图组合起来，以这种形式开辟新的道路就是我的主要工作。除了全体构成之外，我所想到的点子其实并不是很多……非要说几个的话，在个人菜单的右下角不是有只陆行鸟嘛，那个play plan就是我做的。而日历画面中，莫古力会寄信给玩家，这个是我的主意。还有通信模式的“在线大厅”也全部都是由我做的。

——play plan和奖励的内容由陆行鸟来提示，真是很独特的想法呢。

荒川：play plan，这个主意一开始就已经有了，而进行状况之类的最初是用图表来表现的。确实，用图表来表示的话会更直观一些，但是图表总给人一种冷冰冰的感觉，而我则是想做出更加人性化的感觉。还有一点就是，我想最好不要做成玩家一下子就能了解到全部的那种系统，而是在游戏慢慢进行的过程中发现其中的奥秘，这样不是更有意思吗。从抱着“为什么这里会有只陆行鸟呢？”这样的疑问开始，再到发现“有时候战斗结束后，左下角会有只陆行鸟出现呢”，最后产生“这是什么呢，让我好好研究一下吧”这样的想法，这种玩着玩着才能慢慢变得了解的系统，我觉得还是挺有趣的。

——日历里的日期和经验金钱等奖励挂钩的想法也是一开始就有的吗？





荒川：是的，但是一开始是不利因素占的比例更多一些。比如如果连续几天没进行游戏的话，召唤石就会消失之类的（笑）。不过那样的话实在是太苛刻了，所以最后还是改成给玩家更多奖励这个方向了。

——从莫古力那里收到的来信种类还真是繁多呢，其中有很多问题都很FANS向呢。

荒川：这些问题是RPG策划的板室（板室纱织）、渡边（渡边卓）、巴（巴吟平）这三个开发团队里最年轻的人做的呢。

荒川：“现在是个只要上网就能查到很多资料的时代，但是你们出的题目要让人就算在网上查，也不能很简单就查到正确答案的题目”——我对他们下了这样的命令。他们还真是想出了很多很不得了的问题呢。比如“在《FF Ⅻ》里，弗兰在打开艾尔托村之门后，用手指写了些什么？”这样的问题，答案虽然是“兔”，但是无论你去游戏里查证多少次，都无法得到正确答案的。这个是就连《FF Ⅻ》的《Ultimania》都没有收录的问题，当我问他们“那你们是怎么查到这个问题的？”，他们回答“是《FF Ⅻ》的motion负责人告诉我们的”（笑）。这是个除了负责人谁都不知道的问题。就这样他们在整个公司东奔西跑，收集这样的题目。

——刚才聊到了网络的东西，果然现在会很注意这方面吧。

荒川：是呀。最近的游戏很多都有通过网络进行交流的要素，玩家们可以一起热情地讨论“这游戏怎么才好玩”这样那样的话题。作为开发者，其实很希望在游戏中实现玩家这样的愿望。关于莫古力题目的难易度，我们也是这么考虑的，我们在问题集里有意地设计一些玩家们聚在一起时会成为他们谈话主题的题目，可以说有些问题是非常FANS向的。“你知道那个问题的答案吗？”之类的，大家一起讨论，终于好不容易得出了结果，虽然是强人所难了一点，但是这样的问题反而会比较有意思。

——在通信模式里也有朋友卡片，入选品之类丰富多彩的系统呢。

荒川：《美妙世界》里的通信模式，也是我花了大力气去制作的一个部分。虽然没能实现对战和协力游戏，但是以情报交换为契机，玩家们也是乐在其中，他们的热情真是比我们想的还要高涨。从那个时候起，我的脑子里就一直有这么一个愿望，一定要在《FF》里实现真正的网络交流。而这次正好是《FF》的20周年纪念，所以我想要我们能把这个游戏做成“一场因《FF》相识相知相交在一起的人们在20周年的时候欢聚一堂的盛会”，所以就特别设计了朋友卡片和在线大厅这样的系统，用过去20年的《FF》中那些让人怀念的点阵画作为大家的头像，获得从别的玩家身上掉落变成的无名装备，很希望大家都能在这样的通信模式中玩得不亦乐乎。

制作人 北濑佳范



代表作：FF Ⅴ、FF Ⅵ、FF Ⅶ、FF Ⅷ、FF Ⅹ、FF Ⅹ-2

爱用角色：克劳德

理由：因为是《FF Ⅶ》的主角，所以很喜欢他，再加上EX爆发技的按键输入只要○键连按，这样比较简单，其他角色的按键输入，我这个年纪的人已经完全不行了（笑）

只有我知道的小秘密：和Chaos对战时响起的合唱曲，是在接近发售的时候才完成的。录音是在海外进行的，大约是在发售日的三周前才录完。收录进游戏差不多是在发售日的一周前，当时真是吓出了一身冷汗。

“无论何时何地都能拿得起放得下”这是掌机游戏所强调的

——《DDFF》有着非常丰富的内容，想要从头到尾玩个尽兴的话，要花相当长时间的吧。

荒川： 总之，每天玩10到20分钟的话，差不多可以玩一年，当初就是以这样的游戏量和平衡感制作的。说起来，《美妙世界》是以“可以玩3个月游戏时间”为目标而制作的，但是很多玩家用一个月左右就完美了。虽然很感谢玩家们的热情，但是对于作为开发者的我来说，这点还是要好好反思一下。

北濑： 这次要是有人2个月就完美了，那会更不爽的（笑）。

荒川： 这很有可能哦。发售第三天，我看了下“邂逅”通信模式里一个朋友的资料，游戏时间已经50小时了（笑）。玩家们的攻略速度真是大大超出了我们的预期啊。

——虽然游戏的内容很多，但是游戏里随时都能记录，所以也很适合在电车上小玩几把吧。

荒川： 这个地方是特地设计成这样的。话说，因为我从小就很喜欢玩游戏，一直是很长时间泡在游戏里。然后，妈妈就跑过来说“你可以停了”，但是正好在这个时候，附近又偏偏找不到记录点（笑）。所以只好再继续下去，30分钟……1个小时过去了，这时候，妈妈气冲冲地跑过来“你这小孩怎么一点也不听话的”说着，就把游戏机的电源关掉了，想想这真是悲惨的经历啊。

北濑： 二话没说，把电源拍掉啦（笑）。

荒川： 正好找不到记录点嘛，当我正委屈地想要跟她讲道理的时候，可心想这些话妈妈们都听不进去的吧（笑）。正是因为有这样的经历，所以在做掌机游戏的时候才会有意设计成“无论何时都能停下来”的系统。现在，我自己在电车里玩掌机游戏的时间也很多，如果到站了不能马上停下来的话会很麻烦。虽然还有设成睡眠模式这一招，但是要是万一主机不小心掉地上了，那会变得更郁闷的（笑）。

——《DDFF》卖得很不错，对于广大的玩家，两位有什么话想说吗？



荒川： 其实作为我来说，还真是没什么实感。虽然是第一次担任导演的重职，但是这次游戏的大受欢迎，我觉得是靠《FF》20年累积起来的人气，以及SE每个工作人员的不懈努力，还有就是多亏了喜欢这个游戏的广大玩家的支持。

北濑： 比如说《FF Ⅷ》原本是由我部署的作品，但是在看《DDFF》的help画面时，“啊，是奇丝迪丝老师”这样的——当我自己变成了一个玩家，在看到这样的细节时也不禁会从心底里发出会心的一笑。身为制作人员的我，都能玩得乐不思蜀，所以我想这样的作品，玩家们应该也会玩得很开心吧。

——看到自己创作出来的角色以别的形式活跃在其他的作品中，作为原作的制作人员是抱着什么样的心情来看的呢？

北濑： 如果除开在原作中就已经加上了声音的泰达和已经在之后的补完计划（指代《FF Ⅶ》的衍生作品）中加上声音的克劳德，几乎其他的那些角色都没有过配音。然而通过现在的技术制作出的精美3D建模，再请声优们为他们配上台词，就感觉他们都重生了一样，我是从心底里感到很高兴的。特别是当我第一次看到本作的杰夫卡时，让我想起了制作《FF Ⅵ》时，一边看着杰夫卡的点阵画一边用心写着台词的那个曾经，真是感触良多啊。

——既然这部作品已经大受欢迎了，那么果然不由得会让人对续作开始浮想联翩了呢。

北濑： 这要怎么回答呢（笑）。《DDFF》是一部年轻的制作人员们发挥各自的奇思妙想、齐心协力、锲而不舍创作出来的作品。也就是说，会不会制作续作，是在这个项目中获得了很多制作经验的他们，想再一次发起挑战的时候才要开始考虑的，对吧。

PHASE 2

为了让年轻人成长，我要带领他们踏出第一步

创意制作人&角色设计

野村哲也



代表作： FF Ⅴ、FF Ⅵ、FF Ⅶ、FF Ⅷ、FF Ⅹ、FF Ⅹ-2、KH系列

爱用角色： 蒂娜

理由：因为我喜欢远距离攻击的角色，蒂娜有很多魔法攻击技可以使用，其中我最喜欢的是“トルネド”，我会一直拼命地用这招。

只有我知道的小秘密：“Dissidia Final Fantasy Potion”（编注：Suntory和Square Enix联手推出的《DDFF》主题饮料）的罐子上画的蒂娜和巴兹都还只是最后完成稿之前的设定。巴兹只是头和身长的比例有些不同，所以可能比较难看出来，但是蒂娜之后的脸都重新画了一遍，所以完全不一样了。

——就像之前的很多游戏都是根据野村先生的原案启动的那样，这次《DDFF》的企画也是源自于野村先生的一个想法，那个究竟是一个怎么样的想法呢？

野村： 在做《KH》的时候曾有过“要是能在轮回之镇（作为冒险根据地的小镇）进行对战那该多好啊！”这样的念头，可能这就是最初的契机吧。但是在“《KH》系列”中，因为各种各样的原因，最后这个提案被否决了。而那个“想在这样的3D场景中对战”的想法却一直都在自己的脑海中沉淀着。既然《KH》不行的话，那不如就用在《KH》里使用过的那些《FF》的角色吧，当时是这么想的。之后，“《FF》的角色们使用每部正统作品特有的系统，在3D的空间里不断利用其中的障碍物自由行动的游戏”，类似这样的动作游戏方案就在我心里盘算了很多年。要说到真正立案的缘由，还是以高桥为代表的一批年轻的制作人员跑来跟我说，“让我们试着做一个游戏吧”、“由野村先生担任导演”。我对他们说“企画书我交给你们了，你们自己考虑怎么做吧”。





——高桥他们原来就是《KH》小组的，所以如果是《KH》那种系统的应用型游戏的话，开发也能顺利地进行，可以这么理解吗？

野村： 你说得没错。因为他们才只开发了2个左右的游戏，所以真的要把整个项目交给他们的话还太早。虽说他们作为游戏制作人员来说已经十分优秀了，但是要在游戏制作中担当领导者的话，我希望他们能懂得整个项目组的运作是多么重要的一件事。如果一直是我做导演的话他们就得不到成长，所以我决定带领他们走出第一步。但是我也绝对不可能让他们失败，我希望他们在通过不懈的努力并在遇到挫折不断尝试了之后，最后到达的是一个能让他们收获成功喜悦的终点。所以新作就不是以RPG为前提构筑，而是运用他们在《KH》里所积累的经验技术，同时减少战斗以外的部分而成的这样一个游戏，所以这个企画我觉得是最适合他们去做的。恰好正逢《FF》20周年纪念的时期，汇集了那么多《FF》中角色的本作，也正好让他们在制作的过程中感受一下背负着“何为20年历史”的重大责任感。

不必拘泥于最终BOSS，挑选对手角色就好

——企画阶段的二十几个角色都是野村先生选出来的，之后大部分成为最终的定选角色，能说一下筛选的经过吗？

野村： 确实《FF Ⅰ》～《FF Ⅹ》的角色就是最初选的那些人。COSMOS一方角色的构成相对简单，"因为主角一方的话，就是这些人"，所以也没什么选择的余地。

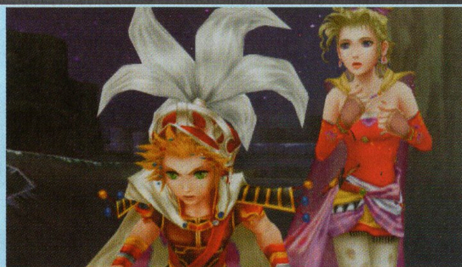
——但是，比如说《FF Ⅵ》的主角有好几个人，在选的时候就没有犹豫过吗？

野村： 这里不选蒂娜的话，COSMOS方就一个女性角色都没有了。我也曾经是《FF Ⅵ》制作团队中的一员，想起当时的感觉，第一个会想到的还是蒂娜，游戏包装上的也是蒂娜，广告里登场的也是蒂娜，所以就没有了不选蒂娜的理由。



——《FF Ⅸ》最后选出来的不是"永远的黑暗"而是库迦，所以在选择CHAOS方角色的时候，也没有固定一定是该作品的最终BOSS吧。

野村： 如果非要是最终BOSS的话，那像《FF Ⅹ》的最终BOSS艾本·辛这样的角色，一方面很难给他们加上角色性，另一方面作为对战的对手也很难表现出他们的样子——所以与其选用这样的角色，我还是觉得不必拘泥于是否是最终BOSS，只要是和主角是对手关系的角色或者和主角有很密切的关系、因缘的角色就可以了。还有，我个人是非常非常希望凯因能参战的。当初预想的是大约有5个左右的隐藏人物，所以不管再怎么消减，只有凯因是想要保留到最后的。最后在讨论去留的时候有说到过"《FF Ⅳ》不要用高贝兹，不如换成凯因也不错吧"。但是考虑到要和其他作品一样，保持相似的人物对立关系，最后还是没有被采用。



——最后的隐藏人物是从《FF Ⅺ》和《FF Ⅻ》中选出来的，野村先生有没有参与筛选工作呢？

野村： 因为我不是对《FF Ⅺ》的所有角色都非常熟悉，知道的也就是"要说最受欢迎的话，是达尔达尔吗？香特特的话好像也挺有人气的。"这种程度而已。所以当终于到最终定稿的时候，剩下的是香特特和普利修，所以《FF Ⅺ》的角色基本还是都交给开发团队了。说到《FF Ⅻ》，当初制作人员里有些人推荐巴尔弗雷。"主角不是梵吗？""巴尔弗雷比较好呀。"好像这样的争论有段时间一直不绝于耳。但是最后我还是觉得刚在《FFT 狮子战争》中作为隐藏角色出场的巴尔弗雷，不够让人有惊喜的感觉。而且《FF Ⅺ》和《FF Ⅻ》的角色都是作为嘉宾角色出场，所以就特地排除了主角一方的角色，所以想来想去，最后还是选了很有冲击性的并且作为《FF Ⅻ》LOGO登场的伽布拉斯。至于其他的人选，一开始还有想过让《FF ⅩⅢ》的雷霆也加入的，不过一想到在《FF ⅩⅢ》中才会被展现出来的特技在《DDFF》中先公开的话会比较麻烦，所以就放弃了。

重现原作和独创性，我觉得这两点是可以兼得的。

——野村先生也参与了插画的创作，《DDFF》的第一张画发表的时候反响很强烈吧。

野村： 虽说这个游戏也是《FF》，不过不是RPG，所以我一开始以为大家的反应不会太过狂热。没想到第一批画公布的时候，很多玩家都给予了很热烈的回应。那时候公开的光之战士和吉坦的插画，都是连一些很小的细节都有顾及到的，这样一来就变成以后公开的那些插画也不能偷懒了（笑）。"《FF》系列"的角色，包括我在内曾有好几个人都画过，但是因为想看看用一种画风来呈现以前所有的角色会是什么样子，所以这次就特地统一了画风。

——在看到那些插画之前，我是很感兴趣想要知道像《FF Ⅸ》的吉坦这种和野村先生无关作品的角色，由野村先生画出来是什么样子的。

野村：《FF Ⅸ》的人物倒是很意外地没多花什么功夫。我自己凭着对人物的印象就这么画出来了。可能是原来有过把天野（天野喜孝）先生的原画做成点阵画的那段经历的关系吧。这次在画这些插画的时候，我是抱着"既要重现原作的风貌又能不失去自己风格"这样的想法去画的。但是画完之后就在想，这么画可能不会被玩家们接受吧，不过还好最后玩家都还是挺喜欢的，我也就放心了。

——《FF Ⅰ》和原版的《FF Ⅲ》的主角都是没有名字的，在游戏中也没有对角色的个性有所交代，所以在画这两个人物的时候是不是会比较不好画呢？

野村：《FF Ⅰ》因为有几张可以作为参考的印象画，所以画起来也算是干净利落，没什么犹豫就一气呵成地完成了，但是洋葱骑士确实让我烦恼了好一阵子。最开始是想从造型夸张的洋葱剑士开始着手画的，那个设定夸张到连我自己都感到些许的不安。当把其他角色设定完放到一起看的时候，果然有一种非常不协调的感觉，所以又照着《FF Ⅲ》封面的图案重新画了一个。但是，这时开发当初拜托天野先生的视觉效果图的完成品送来了，看到里面的洋葱剑士，发现果然应该朝着那个方向去画，要和其他角色的设定保持一种平衡感。

——在画CHAOS一方的人物时，有没有什么比较不好把握的地方吗？

野村： 在设计CHAOS一方人物的时候倒是没什么。只是嘉兰德这个角色能够参考的东西只有点阵画，所以烦恼了一段时间。虽然在做GBA重制版的时候，公司内的画师有画过一些变形画，因为那次是首次以"在游戏中使用"为目的而作的画，所以有种新角色的感觉，但是这次是要画出一种这个角色是从很久以前就已经存在的感觉，这点是最困难的。花了很多心思，尽量画出《FF Ⅰ》角色的感觉，我自己还是很喜欢嘉兰德的。

——暗黑之云也是一个给人很强冲击感的角色吧！

野村： 暗黑之云是刻意按照天野先生在《FF Ⅲ》时画的插画的样子设计的。记得那还是刚进这个公司的时候，会时不时看看公司里到处都是的攻略本，而天野先生画的暗黑之云也在那里面哦。那个时候，我不知道画里这个角色是谁，问了前辈被告知"是暗黑之云啊"。"怎么和游戏里完全不一样！为什么游戏里没有用这张插画的设定啊！"那个时候就在心里下了决心，一定要把这么好的设定展示给大家。

主程序

池田隆



代表作： FF Ⅹ-2、KH、KH Ⅱ）

爱用角色： 皇帝

理由：我只想说我喜欢他（笑）。因为实在是太喜欢了，所以当初在制作的时候只能攻击正面的"スティックボム"，修正成上下左右都有攻击判定的了。

只有我知道的小秘密： 负责事件的同事曾问我"你觉得萨菲罗斯是个怎么样的人？"，我说"他是一个能从蔑视他人中找到快感的人，是个单纯的虐待狂呀。"结果竟然被用作杰夫卡的台词了，玩的时候真是让我大吃了一惊。



早期作品中的角色是根据这次的印象画来决定声优人选的

——声优的人员是怎么决定的呢？

野村：如果是由我担任导演或者制作人的话，虽然会听取一些制作人员的意见，但是基本是由我个人决定的。一般都是在设计的时候，将声优的声音和脑海中角色的印象相比较，基本都决定得比较顺利。但是这次由于很多角色都不是我所设计的，玩家们心中也有着各自对角色不同的理解和认识，所以在决定声优人选的时候还是很头痛的。特别是《FF Ⅰ》～《FF Ⅲ》的角色，因为完全没参与过游戏的制作，而且关于角色声音方面的描写又是少之又少，所以只能是通过这次画插画时的感觉去挑选合适的声音了。不过相比之下，最困难的反而倒是《FF Ⅸ》的吉坦和库迦的人选，虽然有很鲜明的角色性，但是因为我没有参与制作，所以我对角色的理解可能会有所偏差，最后就从其他工作人员推荐的候选列表里选了。

——在录音的时候，野村先生会对声优做演技指导吗？





野村：我直接对声优进行指导的情况倒是不多。《KH》的时候，这个工作主要都是交由国外的动画配音导演负责的，我只是把我对声音的要求和说明写给他，再由他通过这些说明去指导声优们。但是，就算那些我只负责角色设计的游戏，在第一次试音，即当他们开始塑造角色的时候，我一定会到场，让声优们用几种不同的演技表演给我看，然后再决定他们演绎的方向性。

——说到声音的话，我想起了蒂娜和杰夫卡在对战的事件时，杰夫卡会一边攻击，一边嘴里还发出念念有词的怪声音呢？

野村：那是千叶先生的即兴表演。从其他的声优们那里听说，千叶先生在配音时会时不时发出一些鱼类声音的即兴表演。（笑）

如果有续作的话，一定要让凯因登场

策划导演
高桥光则



代表作：KH、KH Ⅱ
爱用角色：塞西尔
理由：一来是因为我原来就比较喜欢《FF Ⅳ》，二来塞西尔在战斗时候能切换模式，玩起来比较多样化，这也是我喜欢用他的理由之一。

只有我知道的小秘密：阿尔迪米西娅的"グレートアトラクター"，按着□键，等到她手上产生光球的瞬间松开，会发射出蓄力到最大的光球哦，请在光球产生之后的4帧（1/15秒）的时候松开按键。

——开始说的"为了让年轻的制作团队成长，野村先生带领他们迈出了坚实的一步"，那么在这次的项目中野村先生究竟是担任怎样的角色呢？

野村：确定企画和以及方向性之类的游戏基础部分，我会经常和他们一起开会掌握它们的开发进度，而当实际开始开发了之后，他们也会一直来找我商量制作上的问题，差不多就是这样。我把最初的企划书原型交给他们之后，他们如何理解这份企划书，怎么发散思维，这些基本都交给他们自己去把握。我给他们的企划书里有"Shade Theory"——"影之理论"这样的暂定标题，没想到这个标题最后被保留到了开发后期，变成游戏里的一个正式名称了。

——作为对战游戏这一类型开发的本作，野村先生有没有给他们要按照什么标准去做之类的建议呢？

野村：没有给他们特别细化的指示，但是直到游戏上了正轨之前有帮他们修正过好几次。比如，一开始在游戏里没有体力槽和表示攻击力大小的数字，这点我就是极力反对的。这样一来不知道自己和敌人到底有多大的攻击力，再来通过加减能知道"明明只有再多打他一滴血就能赢了"，这也是游戏乐趣的一种，所以就这样说服了他们。其他的诸如他们对我说"只保留大技，希望把小技去掉"，但是那样会缺少乐趣所以是不行的。不停地用普通技牵制敌人，制造空隙然后给予致命的一击，这不也是对战游戏的乐趣的一部分吗？

——在游戏接近完成的时候，野村先生又起到了什么样的作用呢。

野村：说实话我还真没想到最后的完成品竟然会是那么的充实。他们还真是赶在截止日之前，做出了一个真正让玩家们满意的游戏。我第一次被委任为导演的游戏是《KH》，那时候周围有很多杂音，但是我们整个组顶着压力交出了一份漂亮的答卷，那时候的成功给我之后的游戏制作带来了很大的影响。同样的，荒川在《美妙世界》获得的经验也给《DDFF》带来了很多东西，我相信《DDFF》团队在这个项目中获得的经验也会给他们之后制作的游戏带去很多正面的东西。

——《DDFF》这次卖得很不错，而且又得到了玩家的广泛好评，很让人期待能有续作呢。

野村：嗯，虽然也不能说没有过这样的想法，但是现在确实没有制作续作的预定。说实话，其实直到几个月前我也非常有干劲。把高桥和池田叫了过来，和他们说了续作的一些设想。让他们也开始认真考虑起来，做好要做续作的心理准备。但是因为公司内部的一些事情，这件事暂时只能变成一纸空谈了。北濑先生有一次还特地问我"咦，怎么不做了？"

——但是，具体的构想已经在野村先生脑中成形了吧。

野村：呵呵，算是吧，有一点是已经确定的，如果要制作续作的话，凯因是一定要入选的（笑）。有趣的构思已经有很多了，不过要启动项目的话就现在的情况下还是有些困难……不过要是有很多希望看到《DDFF Ⅱ》的声音的话，我想可能会改变现在的状况，到那个时候也会重新再考虑的吧。



文 六段音速、白夜、黑翼天使X（levelup.cn）

PSP造梦人

——优秀PSP游戏制作人介绍

截止到本次专辑发稿，PSP这台便携式主机已经发售四年半的时间了。在这四年多的时间里，这个小小的平台上诞生了无数令玩家印象深刻的优秀原创游戏，无论你何时加入PSP这个大家庭，它们都是不容错过的。而这些游戏在成就了PSP的同时，也成就了一批一直在努力实现自己梦想的游戏制作人——我们姑且称他们为“PSP造梦人”。

一濑泰范

一濑泰范（いちのせ やすのり）
生日：1975年12月9日
籍贯：日本大阪府大阪市
隶属公司：Capcom

参与作品：
《怪物猎人 携带版》（PSP）
《怪物猎人 携带版 2nd G》（PSP）
《街头霸王III 三度冲击》（ARC）
《CAPCOM VS．SNK》（ARC）
《生化危机 爆发》（PS2）



与游戏形影不离的童年

提起PSP游戏，绝大部分人首先想到的可能就是《怪物猎人 携带版》。当谈起这款在日本掀起狩猎狂潮的热门游戏时，辻本良三和藤冈要无疑是外界最为关注的两位焦点人物，但实际上，这个系列之所以能够登陆掌机PSP并大获成功，还有一个人的贡献是不得不提的，他就是一直以来担任“《怪物猎人 携带版》系列”监督的一濑泰范。

1975年12月9日出生在日本大阪府的一濑泰范，幼年时与父母和小自己3岁的妹妹生活在一起。就像当时许许多多普通的孩子一样，游戏也在他的童年生活中占据了相当重要的一部分空间，只不过当时的他并不曾想到，自己今后的人生都将与游戏结下不解之缘。

上世纪80年代，正是任天堂的家用游戏机FC（Famicom）风靡全球的时期，当时刚刚上小学的一濑泰范，在同学家里第一次见到了这台传奇主机，尽管只是一次偶然的接触，但他的心从那天起就彻底被游戏“俘获”了。由于当时FC的价格不菲，父母并没有打算给儿子添置这台昂贵的玩具，一濑只好每天放学后跟5、6个朋友到同学家去体验游戏的乐趣。幸运的是，在当年的年底，耐不住一濑死缠烂打的父母，终于决定送一台FC给他做圣诞礼物。虽然在相当长的一段时间里能够玩的游戏只有两款，《气球大战》和《敲冰块》（又译《雪山兄弟》），但在不知不觉间，游戏已经成为了他生活中不可或缺的一个重要部分。

学生时代的一濑泰范参加了多种多样的社团活动，培养了乒乓球、剑道、弓道等丰富多彩的爱好，对游戏的兴趣也从最初的FC到PCE（PC Engine，NEC公司制造）最终过渡到了街机。高中时期，一款具有划时代意义游戏的诞生给日本的业务用街机市场带来了前所未有的冲击，这就是Capcom的《街头霸王II》。玩家们开始如潮水般涌入街机厅，热火朝天的对战场面几乎随处可见，而在痴迷于这款游戏的人群中，自然也少不了一濑泰范的身影……接下来的事情可想而知，由于没日没夜泡在街机厅，一濑的学习成绩也随之开始一落千丈，从入学之初的中上游一直跌到毕业前夕的全年级倒数。更糟糕的是，这个时候的他已经厌倦了学业，对学习开始产生抵触情绪，升学成了摆在眼前的最大难题。于是，他的脑子里诞生了以日后进入游戏业为目标选择大学

“要做出一款好游戏来运气必不可少。但只有通过自己的不懈努力，才能让好运最终降临。”

的念头。在一濑当时看来，游戏开发这个职业所需要的技能无非美工和音乐两种，甚至不知道还有负责编写程序和构思企划的人存在，他自认为在绘画方面有一技之长，就报考了有CG和美术设计专业的大学。但由于考试成绩不理想，加上对所选学科也没有足够的认识，最终无奈地落榜了。

Capcom情缘

成为落榜生的经历令一濑泰范着实苦恼过一段日子，但他很快就摆脱了迷惑并认定继续考大学对自己来说意义不大。为了能早日进入社会从事自己喜欢的游戏开发工作，他决定到有游戏专门学科的职业学校电脑综合学院HAL就学。最后，一濑选择了以电脑娱乐设计为主要发展方向的4年制多媒体学科，与他相同学科的学生，绝大部分都是希望日后能够进入游戏业的年轻人。学校的课程包括CG、计算机以及开发企划等许多与游戏制作密不可分的内容，甚至还为学生们提供了与知名游戏设计师或制作人面对面的机会，其中就包括当时尚在Capcom任职的冈本吉起（现任GameRepublic社长）。据一濑回忆，当时冈本吉起的授课内容绝大部分与游戏开发无关，但却非常的风趣幽默，令人难以忘怀。第一次与游戏制作人的亲密接触，令一濑惊喜地发现，原来《街头霸王II》这样的传世名作是由如此有趣的人制作的，能够与这样的人一起共事，成了他日后努力的目标。于是在毕业之后，一濑选择了进入他憧憬已久的Capcom就职。

终于得到了自己渴望的工作，也幸运地进入了喜欢的游戏公司，可早已习惯了悠哉生活的一濑泰范起初却并没能找到自己的位置，整日做的除了提出少量新游戏企划案之外就是一些无关紧要的杂务，剩下的时间依然泡在街机上。这样的日子持续了一个月，一濑被上司叫去一顿臭骂，也正是这次毫不留情的批评，让他真正认识到了自己的天真和对待工作的懒散。年轻的一濑开始发觉，要参与游戏的制作，自己的那点知识和决心都还远远不够。此后，一濑被分配到了当时由船水纪孝（现就职于Crafts ＆ Meister）率领的第一开发部参与街机游戏制作，白天跟着前辈们在开发现场积累经验，晚上为了开夜车恶补各种相关课程则干脆睡在公司，在接连不断地参与各种类型的开发项目过程中，他渐渐成长并成熟了起来。

上世纪90年代末，日本游戏业开始经历从以业务用游戏机为主向以家庭用游戏机为主的转变，作为业界几家大型发行商的Capcom自然也不例外，原本专门从事业务用街机游戏开发的第一开发部，开始着手家用机游戏以及适用于家用机的在线服务系统的研究。一濑泰范，随后被调配到了原创在线游戏开发小组，并在2002年推出了一款名为《极速网际赛车（アウトモデリスタ）》的PS2游戏，可以算得上是PS2上具有先驱意义的联机竞速作品。也正是借着这个机会，一濑泰范结识了同在Capcom的辻本良三，也就是后来《怪物猎人 携带版 2nd》的制作人。在此之后，一濑又参与了同样支持在线并大受玩家欢迎的《生化危机 爆发》的制作，与网络联机游戏的渊源也越来越深。《生化危机 爆发》的项目正式结束之后，一濑准备再向公司提出几个新的联机游戏企划方案，这时，一个日后彻底改变许多玩家游戏生活的念头，闪过了他的脑海。

《怪物猎人 携带版》诞生

当时Capcom的“《怪物猎人》系列”在PS2上已经取得了不错的成绩，一濑泰范便提议将这个系列搬上PSP平台，正好这个时候PS2版的监督藤冈要也正有此意，便推荐一濑担当这个项目的负责人。但接下来，在就PSP版制作方针的讨论上，一濑泰范与公司高层的意见出现了分歧。当时Capcom方面相信，在PSP上推出新作风险较大且成本过高，因此许多人更倾向于先做一款初代《怪物猎人》的移植版。然而一濑泰范坚持认为，如果仅仅是完全移植的话实在是浪费了为这个项目而召集起来的开发人员，既然是要出在全新的平台上，不如干脆做成一款完全的新作。更何况，当时PS2版的《怪物猎人G》已经上市，续作也正在策划之中，如果单纯移植一款旧作到PSP上，显然很难令玩家们买账。最终，一濑成功说服了上层，PSP版原创《怪物猎人》新作的开发项目被正式通过，当时Capcom给他的开发期限是一年。

尽管自己的主张得到了公司的认同，但实际的准备工作开始之后，各种意想不到的困难还是接踵而至。起初调集来的制作人员，以一濑泰范为首没有一个人参与过“《怪物猎人》系列”家用机版原作的开发。为了保证游戏的内涵和精髓能够被完整地得到继承，一濑在与制作人协商之后，决定请原作开发小组抽调几个人配合PSP版的开发。几经努力，勉强凑足了一个20人的开发团队，加上项目期限非常紧张，可以说哪怕小组中任何一个成员生病的话，整个开发进度都会跟着受到影响。

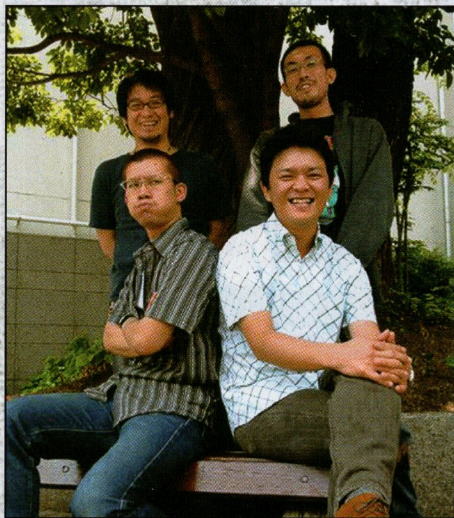
进入正式的开发阶段之后，一濑泰范一行再次面临着新的挑战。首先，由于大家都是初次接触PSP这种硬件，需要熟悉硬件性能的时间。其次，在将构思好的新要素全部实现的基础上，还要保证原作的特色不会受到影响。最后也是最麻烦的问题是，由于PSP版与PS2版的《怪物猎人2》是同期开始制作的，两个开发团队必须保持密切的联系以确保各自的开发进度能够准时，任何一方也不能擅自提前更不能拖延进度，不然就会导致另外一方的内容不得不进行修正。另外，由于两款游戏都是通过下载来追加新武器和新任务，而且会有联动要素推出，两个小组必须充分协调，否则其中一方制作的游戏就有可能出现平衡性的问题。

由于当时PSP上的作品大多数销售情况不够理想，能够卖到10万套的都可以算是大作了。但出乎所有人意料的是，《怪物猎人 携带版》的销售势头非常火爆，很快就卖出了20万套，这让一濑泰范和开发小组喜出望外。更让他感到高兴的是，比起由发行商出面进行大规模的广告宣传，由玩家之间口口相传的交流真正帮助这款游戏迅速火了起来，这种现象，就像是很多年以前游戏媒体尚不发达的时候，许多大作依靠小学生们之间的游戏体会交流才得以广为流传一样。通过PSP版《怪物猎人》一役，让一濑认识到了掌机这种游戏载体所具备的特殊优势。更重要的，他从中学到了很多单纯作为企划人员难以注意到的重要问题，从如何让自己的理念为玩家所接受，到如何在游戏中制作能够吸引人反复挑战的机关，再到怎样把握玩家的心情和游戏习惯。借助担任监督的这个难得的经历，一濑积累了大量宝贵的经验，并向着未来的成功迈出了坚实的一步。

机遇总为有准备的人存在

《怪物猎人 携带版》大获成功之后，Capcom紧急决定将续作的开发提上议事日程，一濑泰范和他的小组被再次召集起来，准备开始筹措《怪物猎人 携带版 2nd》的制作。此时正值《怪物猎人2》发售之际，公司要求一濑在一年之后拿出PSP版的续作，开发日程与先前一样十分紧张，这让一濑感觉到了前所未有的压力。不过这个时候，开发团队已经扩充了一倍多的规模，负责提出企划案的人也从最初的4名增加到了11名。

具体到游戏内容上，由于是在《怪物猎人2》之后推出，因此开发小组决定在PSP版续作中加入更多以往没有的新要素，从村庄到地图再到招牌怪物，力图能够给玩家创造更多新鲜感和乐趣。另一方面，由于“携带版系列”与家用机版的用户群存在差异，因此一濑提出在以原有学



▲“《MHP》系列”四人组：担当系列企划的小嶋慎太郎（前左）、《MHP2nd》制作人辻本良三（前右）、《MH2》监督藤冈要（后左）和PSP版系列监督一濑泰范（后右）。



▲一濑泰范（左三）与辻本良三在PlayStation Award 2007颁奖典礼上从SCE社长平井一夫手中接过了“白金”大奖（《怪物猎人 携带版 2nd》）。

生层玩家群体为主要目标的基础上，设法在女性用户中拓展市场空间。经过讨论和研究，最后决定将猫（アイルー）的形象进一步可爱化和重要化，使其逐步成为这个系列的标志性吉祥物。这一系列设想，最终也通过《怪物猎人 携带版2nd》的成功，被得到了一定程度的验证。

最初险些成为人气作品移植的"携带版系列"，现在却为"《怪物猎人》系列"原作贡献了更多新生用户，从这个角度来说，PSP版已经获得了巨大的成功。但作为监督的一濑泰范，背负着来自公司与玩家双方面的期待，所面临的压力和困难也越来越大。为了留住这个系列的老玩家，公司要求游戏必须能够继承前作的记录，这样做虽然有缩短作品本身寿命的危险，但为了不让FANS们在前作中累积的游戏时间白费也是不得已而为之。另一方面，续作必须能够继续吸引新玩家才能不断保持活力，因此在保留传统的基础上，又不能给新玩家制造太高的门槛，新要素的加入以及系统的改良就成了首要问题。

在不断寻求矛盾与统一的解决方案过程中，一濑和开发小组确定了吸收新用户的原则并将之摆上了比以往更加重要的地位，不擅长动作游戏的玩家甚至缺少游戏经验的女性，也被列入了拓展的对象范围之内。为此，开发小组研究后决定，进一步提高猫在游戏中的重要性，不仅要让它们有不同的特征，而且要通过系统的改良，让它们能在完成采集等辅助工作的基础上，在战斗中发挥更重要的作用，真正成为玩家狩猎时的得力助手。就这样，狩猎猫的概念诞生了。这些性格各异的可爱猫儿，不仅帮助降低了单机游戏的难度，也给玩家的狩猎带来了新的乐趣，再加上养成要素引入，立刻成为了玩家们讨论的热点话题，也让这个系列拥有了更多的女性用户。

谈到自己的成功经验，一濑泰范只是微笑着用"运气"二字来描述，但他也告诉我们，自己迄今为止的从业乃至人生经历，让他深深懂得了"机遇只为有准备的人存在"这个道理。并非等着天上掉馅饼，而是要以某种形式的努力去争取机遇的降临。尽管努力的方式方法因人而异，但不断地勤奋学习，掌握不输给别人的知识和技能，不断地努力工作，赢得同事和上司的认同，机遇自然就会找上门来。这也是一濑泰范希望与志愿进入游戏业并成为开发者的年轻人们分享的一点体会。

河野 力

河野 力（こうの つとむ）
生日：1972年4月22日
籍贯：日本静冈县
隶属公司：SCE

参与作品：
《乐克乐克》（PSP）
《龙骑士传说》（PS）
《ICO》（PS2）
《EyeToy 跟猴子玩吧！～手舞足踏闹翻天！！》（PS2）



"用自己的作品让别人感到高兴和惊喜，为了实现这个目标付出多少时间和努力都无怨无悔。"

《乐克乐克》这个系列可以说已经借助PSP平台成为了SCE旗下的新标志性游戏品牌之一，在众多的传统游戏中，《乐克乐克》凭借着它简单的操作和清新脱俗的风格脱颖而出，带给了玩家们最纯粹最简单的快乐。而游戏的创造者河野力虽然说并没有一线大牌制作人的名气和地位，但却拥有不输于他们的创造力和游戏制作方面的才华，河野力可以说是凭借着一点一点踏实的努力走到今天，最终成为了原创游戏的导演。

"三好学生"

河野力1972年4月22日出生于日本静冈县东部伊豆半岛的三岛市，一个被大自然包围并常年拥有温暖气候的美丽地方。从小学时代河野力就曾经用PC制作过简单的自制游戏，之后他从日本大学三岛高等学校毕业后顺利进入了日本大学工学部机电一体化专业，在大学里他进行过使用人工智能进行游戏制作的相关研究。大学毕业后，河野力于1997年进入索尼集团的游戏部门索尼电脑娱乐（SCE）担当游戏制作人，至今为止已经有十一年之久。

河野在回忆自己的儿童时代时，提到在幼儿园时他就是一个非常喜欢"创造"的人，这对于他的游戏制作人生涯来说是一个很好的开端。据说幼儿园时代的河野就时常自己制作在小朋友之间非常流行的游戏，比如用沙子制作成团子，又或者在一块木板上用钉子制作一些类似轨道的东西，然后通过这些机关的设置引导小球掉落进代表不同分数的小洞里等等。河野"创作"的这些小游戏都非常受幼儿园其他小朋友的欢迎，而河野自己也说，看到其他伙伴快乐地享受着他创作的游戏使他心里非常满足，于是他也乐此不疲于制作这些小游戏。可以说游戏界的很多优秀制作人都像这样在幼年时期就表现出了在游戏创作方面的才能，但河野力在其中应该说属于更加"早熟"的佼佼者。随着年龄的增长，河野渐渐对这些手工的游戏产生了厌烦，并将兴趣转向了电脑游戏的制作。

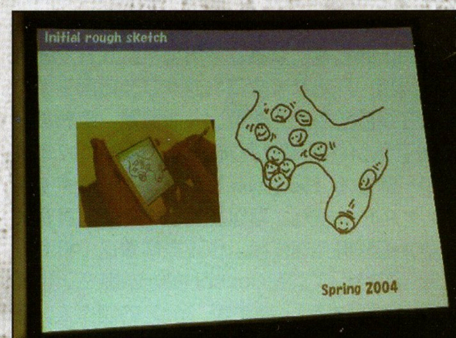
河野对电脑游戏的兴趣产生于小学二、三年级时第一次在朋友家见到个人电脑，在那之后他就经常到卖电器的店里去"蹭"电脑玩。"那个时代，主要接触到的型号大概是夏普的MZ-80C吧。那时的电脑画面还是绿色的呢，总之通过敲击键盘来改变屏幕上的画面和字我觉得非常有意思。"河野回忆那时的生活时说道。在那之后，河野小学五年级时，家里给他购置了一台富士通M-77的电脑，从那时开始，河野开始接触了一些基础的游戏制作的内容。

有了自己的电脑之后，河野力开始通过电脑接触到很多的电脑游戏。最初他玩的比较多的是那种通过输入指令来开展剧情的冒险游戏（那时正是日本电脑游戏业冒险类游戏的火热期），但与一般的玩家不同，河野更注重研究游戏的一些系统方面的内容以及一些如今看来属于游戏开发和设计方面的问题。在那之后他开始尝试在电脑上制作类似于市面上贩卖的冒险游戏那样的游戏，比如"在屋子里发现了椅子和衣柜，通过搬动椅子拿到衣柜顶上的钥匙并从房间脱出"这样的游戏。经过反复的修改之后，河野将自己制作的游戏推荐给自己的朋友们玩，并得到了朋友们一致的好评。在那之后，河野还尝试过制作简单的横版卷轴动作游戏。可以说，即使是如今大名鼎鼎的游戏制作人也几乎没有过在小学时代就在个人电脑上制作游戏的经历。另外值得一提的是，河野在小学时理科的成绩非常优秀，特别是数学。

游戏中学做人

进入中学的河野曾经一度疯狂地迷恋上机器人的设计和制作，和很多那时走过来的人一样，这都是受那时日本机器人题材电影走红的影响。而创造力极强的河野通过精心设计而制作出的机器人还获得了三岛市的"市长奖"。"在我毕业之后很久，学校的校长室前好像依旧用我做的机器人作为装饰呢。"河野力回忆时满脸得意地说道。而在中学时代，河野拥有了自己的FC主机，所以相对于自己制作游戏，河野更多的是花时间在玩游戏上。从Namco的《战斗都市（バトルシティ）》开始，接着是《超级马里奥兄弟（スーパーマリオブラザーズ）》，然后是更多更多，在那段时间河野不能自拔地迷上了电视游戏，甚至偷偷背着父母买游戏然后偷偷玩。

在中学时代，除去游戏，河野还接触到了对他影响很大的麻将，按他自己的话说，那时对他最重要的便是游戏和麻将。"麻将和小学时自己制作游戏都对我有很大的影响，麻将



▲《乐克乐克》就是被这么画出来的。

让我学会即使处于逆境中，也要坚持到底不放弃。比如，我在麻将游戏中只剩1000点了，我也会努力去翻盘（笑）”。而据河野自己说，麻将和游戏甚至成为他选择进入日本大学三岛高等学校的理由之一。

高中毕业后，没能如愿到美国上大学的河野进入了位于日本福岛县郡山市的日本大学工学部，而由于学校位于雪山附近，所以在大学时代，河野除去游戏之外又爱上了滑雪。一度非常沉迷的他买来教学片研究如何滑雪、用粘土制作滑雪人物的模型甚至曾经向SCE提交了滑雪游戏的企划书。而在那个时候，河野也开始有了大学毕业后到游戏公司任职的念头，所以在大学里河野也尽量选择了一些和游戏开发制作多少有些关系的研究课题，开篇提到的模拟人工智能就是其中之一，而后来据河野说，他研究的这个课题就是之后由他一手开发的《乐克乐克》的原型。

关卡设计师生涯

在完成了模拟人工智能的研究课题后，河野力在1997年以SCE为第一就职志愿顺利进入索尼的游戏部门开始了游戏开发者的生涯。在进入SCE后，运气不错的河野首先被编入了著名RPG游戏《龙骑士传说》的开发小组，主要负责地图设计的工作。“我主管了一些城市的街道以及迷宫的设计，要根据导演所描述的剧情以及战斗等要素来设计建筑物的配置等，可以说是要充分考虑到玩家体验的很重要的工作。”河野曾自己描述过参与《龙骑士传说》开发时的经历。而除去地图设计，河野力当时还担任了《龙骑士传说》与Pocket Station联动的迷你游戏的开发工作，这也可以说是河野正式从事游戏开发工作后的“处女作”了。在《龙骑士传说》开发小组从事了长达三年时间的工作后，游戏的开发工作全部完成并顺利发售，取得了相当不错的成绩，应该说河野的游戏制作人生涯开了一个好头。

离开《龙骑士传说》开发小组，河野力同样以关卡设计师的身份被编入了PS2游戏《ICO》的开发小组，而因为之前在《龙骑士传说》中的出色表现，在《ICO》的开发过程中河野拥有了更多的权力和自由，可以制作自己喜欢的东西。这也是河野努力工作和展现才能的动力，事后在游戏中我们也看到了河野的才能，《ICO》中古老的城堡以及壮观的瀑布等场景让玩过本作的玩家都印象深刻。

汇聚创造力——《乐克乐克》

《龙骑士传说》和《ICO》占据了河野力在SCE最初的五年时间，通过参与这两部作品的开发工作，河野积累了不少游戏开发和设计方面的经验，于是，河野开始有了制作自己的游戏的想法。“实际上，在《龙骑士传说》开发小组时，我就曾经和关系不错的程序员讲过一些我的想法，而他也以PS为平台秘密帮我制作出了一个简单的测试版。我的想法是让游戏角色的上半身可以自由地活动，一边唱歌一边跳舞，随后有更多的游戏角色加入进来并一起游行。但因为当时本职工作很忙，也就不得不雪藏了。而在《ICO》的工作完成后，我又想起了这个计划，所以希望可以将它实现成作品。”河野力在回忆时说道。

在那之后，经历了颇多风雨的河野以协同制作人的身份完成了PS2游戏《EyeToy 跟猴子玩吧！～手舞足蹈闹翻天！！》的开发并使自己在业界以及公司内的名气得到了很大程度的提升。随后，一次偶然的机会，《乐克乐克》的计划诞生了。“在《跟猴子玩吧！》的制作过程中，我时常会在电车上思考游戏设计方面的东西，《乐克乐克》的计划便是在这个过程中诞生的。”想法产生之后，河野在自己的空闲时间内将《乐克乐克》的计划逐渐完善，但何时向公司的上层提交这个计划成为了难题。于是河野想先制作出一个演示版本出来再向上面提交计划，当时正赶上《跟猴子玩吧！》的开发工作全部完成，公司的程序员都比较闲，所以河野找到了一个非常善于物理运算的程序员帮他花费了将近两周的时间制作了一个Demo，而河野则继续对计划本身进行完善工作。恰逢此时，SCE内部正在全力推广和招集PSP软件的开发，河野知道，他的机会来了，于是带着制作好的Demo，河野向公司高层递交了《乐克乐克》的企划书。

在得到了高层的“试着去做”的回答之后，河野力干劲十足，并且他还得到了在《龙骑士传说》开发小组里关系非常好的设计人员的协助，《乐克乐克》就在这样的状态下开始了制作。随后测试版在公司内部展示时，所有人都被游戏所具有的崭新的系统、独特的世界观和轻松愉快的风格所吸引了。于是《乐克乐克》的计划被顺利通过，之后游戏的开发顺利进行的同时，河野力还得到了许多同期进入SCE的朋友的帮忙，包括营业部和宣传部，都给予了《乐克乐克》强力的支持。

游戏发售后，瞬间便凭借它独特的风格、简单的操作和极强的游戏性获得了全世界玩家的好评，销售成绩可谓相当不错，时至今日，俨然已经成为SCE手中非常重要的一颗强有力的棋子，而它的创造者河野力也凭借这款优秀的游戏展现出了自己在创造力方面的才华，实现了制作属于自己的原创游戏的梦想。



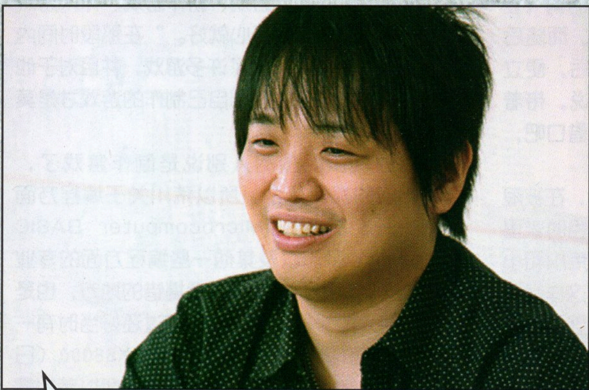
■《乐克乐克》是河野力作为导演的首部作品。


▲《乐克乐克》发售时在日本电车站内的巨幅宣传画。

荒川 健

荒川 健（あらかわ たけし）
生日：1975年6月19日
籍贯：鹿儿岛市
1998年5月16日加入Square Soft

参与开发作品：
- 《最终幻想Ⅷ》（材质设计）
- 《最终幻想Ⅸ》（材质设计）
- 《最终幻想Ⅹ》（材质设计）
- 《王国之心》（材质设计导演）
- 《王国之心Ⅱ》（菜单设计导演）
- 《异说 最终幻想》（副导演）



如果要选出目前PSP平台的最优秀原创游戏，去年发售的《异说 最终幻想》绝对有实力争夺这个宝座。作为电视游戏历史上最伟大的RPG《最终幻想》20周年纪念作品，《异说 最终幻想》在2008年年底让PSP着实风光了一把，游戏发售后一时间占据了日本各个游戏方面软件销量排行榜的头把交椅。而作为幕后英雄的游戏副导演荒川健，也终于凭借这款作品走到了聚光灯下。

“好的创意没有高低上下之分。我想做的是注重眼前的每一个创意、与瞬息万变的时代紧密结合的作品。”

绘画达人

荒川健于1975年出生在日本鹿儿岛县的鹿儿岛市，他从小便爱好绘画，而把绘画视为“工作”也是荒川对儿时生活的第一回忆。“我是一个性格比较温顺的人，对于别人说的话几乎言听计从。”荒川回忆小时候自己的性格时如是说。而在很小时候虽然只是乱画，但他却听取了母亲的意见，在画人物时使用“肤色”与“橘色”交错来画。由于过于模仿真实，所以画出的人物反而完全没有一点“孩子”的气息。

在那个年代，鹿儿岛的动画播送并不是很发达，来来回回只有《魔神Z》、《UFO机器人 古伦泰沙》等几个动画反复播送。而也正是因为这几部动画让正在上幼儿园的荒川迷上了变形机器人，他模仿动画来设计机器人变形前与变形后的图画，并且还画出零部件以及组合图。当然这些设计大多并不怎么合理，不过对于不到7岁的荒川健来说，却已体现出了其在设计与创造方面的天赋。

荒川的母亲一家负责着当地的芋头的经销，因此父母经常忙于生意而无暇照顾年幼的他，而由此抚养荒川的任务几乎都交给了祖母。平日里，家里经常会堆积很多包装用的瓦楞纸，荒川便喜欢把他们收集起来，独自摆弄玩耍。“我小时候几乎每周六必做的事情就是把瓦楞纸组合起来，做成很大的小屋。”荒川的创造天赋不仅体现在绘画上，还体现在这些平日里的“创作”上。他将许多片瓦楞纸重叠组合搭成一座小屋，留出窗户，在里面贴上墙纸，铺上被褥，俨然成了一个“儿童小窝”，尺寸完全够他自己进去住了。此外，每到年末收岁暮礼的时候，家里就会剩下很多箱子，荒川便把这些箱子剪拆拼贴，甚至做出了立体迷宫，并将从祖母那里借来的许多玻璃球当作陷阱放在迷宫里。可惜的是周末一过，父母回家后便会将荒川的这些“杰作”——收拾掉了。

而正是以上的各种爱好，使得荒川在小学时代的美术成绩几乎次次都能拿到满分。

游戏的启蒙

荒川健的叔父是一个游戏发烧友，经常带着荒川去街机厅打游戏，当时比较流行的有《立体空战（Zaxxon）》、《大金刚》等。而随后当其叔父听闻《大金刚》移植FC平台后，便立刻给荒川买了一台FC。“对于叔父来说，带着我们这些小孩或许是给了他去街机厅的借口吧，FC更像是谢礼了。”

之后荒川也和许多同龄的孩子一样，在被限制的时间内尽情地体验着游戏的乐趣。当时家里的规定是每天只能玩1小时游戏，不过荒川和小朋友在外面制作了一个“秘密基地”，这样就可以尽情地看漫画、打游戏了。就这样直到某个游戏的发售，使得荒川的兴趣由“玩游戏”转变为了“制作游戏”，这个游戏便是大名鼎鼎的《超级马里奥兄弟》。对于这个游戏，荒川坦言它已经拥有了一个游戏所应有的全部要素，这使得他从中受益匪浅。顺带一提，荒川健最尊敬的人便是“马里奥之父”——宫本茂先生。

“为什么顶了方块会出现蘑菇？为什么吃了蘑菇会变大？为什么一踩乌龟就可以消灭它？对于这些超现实的设定我当时完全不能理解。”荒川之前所玩过的《大金刚》等游戏基本上还是比较现实派的游戏，游戏的故事也比较符合动画电影般的感觉。然而正是这款设定近似有点“无厘头”的《超级马里奥兄弟》，引发了年幼的荒川对游戏设定方面的思考以及对游戏制作的兴趣。虽然只有10岁，但无形中荒川已经在此时迈出了成为游戏制作人的第一步。

此后的荒川经常在纸上取16×16的格子来设定角色和计划，比如“按下这个就可以同时朝三个方向发射弹幕”的字样都会标注在图表下方。而当荒川小学五年级的时候，任天堂推出了一款名为“Family basic”的游戏制作工具，可以让某些爱好者制作出简单的游戏。荒川得知后便死缠烂打请求母亲为自己买了一台，打算创造属于自己的游戏。

起初荒川打算做一款“在一个固定的场景中，1P与2P各控制一架飞机互相射击，破坏对方则为胜利”的游戏。不过随着制作，问题也随之出现了，只会“加减乘除”四则运算的荒川是无法计算并设定坐标的位置以及飞机与弹幕重合这些判定的。“其实我还想制作一款《超级马里奥》风格的游戏，不过由于只用了加法和减法，主人公的跳跃轨迹竟成了三角形。那时我对二次函数完全不懂啊！”荒川谈到这里无奈地苦笑了一番。而了解到“数学”对于游戏制作的重要性之后，荒川在小学便开始拼命自学并掌握了初中数学的大部分知识。此外由于程序语言是BASIC，牵扯到很多英语方面的专业词汇，完全不懂英语的荒川同时自买教材开始了英语的自学。这种“觉悟”与“早熟”可以说为荒川日后成为一个游戏制作人奠定了坚实的基础。

为成为制作人而奋斗

在小学便已经痴迷于制作游戏中的荒川健在升入初中后愈发加快了自己学习的脚步。在学校他加入了排球部，每日练习完回到家后便会全身心投入到游戏制作中。而此时Family basic已经无法满足荒川的制作要求了，随后他便购入了较为高级的游戏制作工具“MSX”。“什么都做了，没有剧情的解谜游戏、动作游戏、休闲游戏等等，能让朋友玩得开心就好。”在那段时间内荒川应用“MSX”做出了许多游戏，并且对于他本人来说，能让朋友玩到自己制作的游戏才是莫大的快乐。

那时荒川周围的人别说是制作游戏了，连有电脑的都没几个，所以荒川关于编程方面的知识只能借助于《Microcomputer BASIC magazine》杂志以及其他一些编程方面的专业书籍。当然有不懂的地方或者搞错的地方，也是没有任何人能够帮他斟酌的。不过还好当时有一个志趣相投的朋友愿意借给他一台X68000（日本的旧式电脑之一）进行游戏开发，所以荒川需要时便会用自己的自行车货架装着X68000穿梭于繁华喧市，往返于山上的自家屋中。“真亏我这么折腾，这台X68000居然没有坏！”这段经历给荒川留下了美好的回忆。



▲《最终幻想Ⅷ》是荒川健参与开发的第一款正式发行的游戏。

就这样经过了半年，在不停的错误与反复尝试下，荒川完成了一款格斗游戏“大作”。游戏的企划、程序以及音乐全部由荒川一人完成，并且整个开发过程保密，这让他的朋友知道后大为吃惊，无不对他刮目相看。荒川为这款游戏取名为《Power Force》，“Power”象征了肉体上的力量，而“Force”象征了精神上的力量，或许这名字也带着些对自己的激励。虽然只是一款开发了半年的游戏，但游戏的素质却相当高，荒川的朋友在试玩了之后鼓励荒川进行续作的开发，这对于已经身心疲惫的荒川来过毕竟太勉强了，不过他在日后还是制作了一部该游戏的“资料篇”，或者说是这个游戏的“最终完美版”了。整个游戏包括追加的4名角色之后总共可选择角色达到了16名+1个隐藏角色，并且改进了人物比例变为“五头身”，增加各角色招式，此外当操作人物的HP为四分之一以下时还可以发动“超必杀”。这些种种成熟的设定也体现出了荒川作为一个游戏制作人的资质逐渐成熟了起来。

在进入高中的关键考试之前，荒川健曾经思考过高中索性直接去东京进入“游戏制作专门学校”学习。不过老师认为游戏业没什么前途，人气不会持续很久；而父母也认为荒川至少还是在本地把高中念完再说。“当时上课满脑子全是设计游戏，老师讲的话根本听不进去，除了数学以外的科目是差得一塌糊涂。”面临着选择，荒川最终在初中三年级时封印了心爱的MSX，经过将近一年的“头悬梁锥刺股”式学习，总算是顺利地考入了高中。

升入高中后，荒川健白天在学校与同学打保龄球、打台球，几乎无所不玩。不过回家后则回归了“本性”——继续钻研着游戏开发。此外街机厅也是荒川经常去寻找灵感的重要场所之一，当时《太空哈利（Space Harrier）》等体感游戏风靡一时，不过相比之下荒川更喜欢的倒是“弹子球”一类的游戏。

就在这样的生活中，高中很快就走到了尽头，高考的选择再次摆在了荒川的面前。虽然指导老师如同大多教师一样依然反对荒川走游戏制作人的道路，不过其年轻的班主任却非常支持他的志愿。在与其反复谈心之后，荒川决定报考东京的一所三学年制私立学校——Human creative school（现已倒闭）。“当时学习游戏制作的专门学校数量少得可怜，也没有什么明朗的就职前景，指导老师反对那也是理所应当的吧。”不过最终荒川如愿以偿，为了自己的梦想

做出了选择，向着游戏制作人的方向又迈出了坚实的一步。

和很多初次远离家乡来到大学的独生子女们一样，初次离开家门在东京求学的荒川健对于如何照料自己的生活可谓是一窍不通。听闻荒川的“惨状”之后，他的母亲便立刻赶到东京作为“陪住”待了大概一个星期左右，并在这期间指导荒川整理自己的生活。“怎么房间里还是这么多虫子！”当母亲回去后，荒川依然花了相当长的时间才适应了东京的生活。

在学校里，荒川选择了“图形课程”的专业，并且依靠在便利店打工以及家里的资助买了台Macintosh LC630（早期的苹果电脑）以供学习研究使用。不过令荒川失望的是，学校的课程是从零开始讲起，也就是说面对那些对没有任何游戏制作基础知识的人而开设的。这对于已经能够独自制作游戏的荒川来说，完全学不到太多有突破性的内容。于是他毅然决然放弃了在便利店的打工，寻找一些中小型游戏工作室在里面学习并且打工。对于此时的荒川来说，“实践”其实就是最好的学习。

进入Square

1995年毕业后，当时在其学校创办的公司——Human里兼职的荒川健凭借出色的才能直接转职为了正式员工。当时他曾担任图形、企划、街机游戏开发等多个职务，极大地扩展了自己的能力。在这里工作了两年左右的时间之后，当时大红大紫的日本游戏开发商Square Soft的人才招聘广告映入了荒川的眼帘。说到对于Square的关注，荒川提到了更早几年发售的《最终幻想Ⅴ》这款游戏。虽然荒川很早便玩过《最终幻想》初代，不过他坦言对于RPG类型的游戏始终提不起太大兴趣。而系列的第5代作品新加入的“ATB（Active Time Battle）系统”却引起了荒川极大的关注，首先因为他本身对一些各个游戏中的创新要素就很在意，其次对于“《最终幻想》系列”4代以前的战斗系统，荒川认为以自己的水平都可以完全胜任开发工作，但《最终幻想Ⅴ》这一“ATB系统”却是超越了自己的能力范畴。心怀一丝敬意，荒川在当时便有了加入Square的念头。

于是抱着试试看的态度，荒川向Square投出了自己的简历以及入社申请书……

“没想到这么快就通过了，这或许也是一种缘分吧。”荒川健回忆起当时接到Square Soft的通知时的心情时说道。

荒川健在接受Square面试之前，正是《最终幻想Ⅷ 体验版》公布的时候，而当时面试的过程也十分顺利。“哎？已经能够自己制作游戏了呀！”面试官在惊讶之中没有多问几个问题便通过了荒川的面试。而进入Square后，荒川虽然并没有主动申请加入“《最终幻想》系列”的制作团队，但是在机缘巧合之下，他恰好被分配到了当时正在紧锣密鼓开发中的《最终幻想Ⅷ》的制作小组。

第一次工作，荒川负责的是给《最终幻想Ⅷ》中的怪物建模进行上色，而这一干就长达好几年。从《最终幻想Ⅷ》到《最终幻想Ⅹ》，荒川成为了材质贴图设计方面的专家。“不管怎么说，‘《最终幻想》系列’的每一作需要制作的内容都很庞大，当时每制作完一款游戏后，下一款游戏的工作又要马不停蹄地开始了。”

在加入Square的前几年，荒川的才华只是体现在了贴图设计这一方面，这不免让人略感有些遗憾。不过“是金子在哪都会发光”，荒川的第一次转机出现在Square Soft与迪士尼公司合作决定在PS2平台制作一款名为《王国之心》的游戏之后……

《王国之心》由于是Square与迪士尼共同制作，所以迪士尼那边也承担了一定的工作。标题以及角色设计这些都是已经决定好的，所以贴图设计组的工作方向也比较明确，就是一定程度的复制与还原。比如“角色的具体颜色应该如何选择”、“怎么转换为游戏图画”等等，都是贴图设计组的任务。另外由于贴图设计组之前负责的“《最终幻想》系列”多为以写实派的视觉效果而进行创作，此次却要逆时代而行，用卡通手法来尽可能地还原迪士尼角色的风格，这对于贴图设计组来说是一个不小的挑战。

担任着《王国之心》贴图组总导演的荒川指挥着部下经过反复尝试，最终利用了PS时代的一种改良的上色技术成功地塑造出了一个个活生生的迪士尼卡通角色，最大程度地现了《王国之心》的世界观。而最终《王国之心》（含各种版本）在全球狂卖550万套，荒川健可以说功不可没。

闪亮

《王国之心》的大卖必然促使续作《王国之心2》的开发提到日程上来，之前《最终幻想Ⅹ》的贴图设计组接任了这一工作，而《王国之心2》贴图设计导演的职务也由《最终幻想Ⅹ》的贴图设计导演负责。荒川由于之前《王国之心》的功绩名声大噪，并且刚好此时前任游戏菜单设计导演辞职，使得荒川便被提升到了菜单设计导演的职位。

“或许很多人认为菜单设计是项很简单的工作，其实这是一个误区。因为游戏中的文字是提供给玩家最直接的视觉上的信息，如果处理不好，则会影响玩家的接受度，会让玩家觉得游戏不够友好。”当时PS2游戏的开发环境可以说已经相当成熟了，荒川至少不用再被“同一画面只能显示16个字”之类的条件所制约了。当时还有人怀疑作为程序出身的荒川是否有能力完成菜单设计的任务，而实际证明，荒川的才华绝对是包含了游戏制作的各个方面的。

2008年12月18日，作为“《最终幻想》系列”20周年的纪念作品——《异说 最终幻想》可以说是全面展现荒川健才华的一款游戏。实际上当年在《王国之心》的开发即将结束时，荒川与当时《王国之心》制作组的导演野村哲也等多名游戏制作人员经常坐在一起讨论关于游戏创意的话题，当时有人提到：“如果用《王国之心》的战斗系统做一款《最终幻想》角色的格斗游戏，说不定会很有意思。”这也就是现在玩家们手中《异说 最终幻想》的创意。不过鉴于当时时机并不成熟，所以他们并没有向高层提交这个计划。直到SE提出“《最终幻想》20周年纪念”的计划后，当初的设想才化身为《异说 最终幻想》被提交到了上层。

在2005年秋季，《异说 最终幻想》的企划书提交，在历时三年的精心制作之后，这款主要由荒川负责的游戏便圆满完工了。如玩家们所见，游戏素质颇高，无论是“《最终幻想》系列”的老玩家还是新接触此系列的玩家都能在游戏中找到令他们快乐以及感动的因素，可以说这款作品完全对得起这个日本游戏界最优秀RPG游戏的20周年纪念作品称号。

“创新思维与地位无关。”这是荒川一直坚信的一句话，也是他一生的信条。“随着时代的改变，游戏制作人所面对的玩家绝不会永远是同一群人。游戏的创意与点子与经验不同，他们不是依靠累积所获得，这是游戏业界应当给予重视的一个问题。”

“虽然我身兼副导演的职位，但是我会听取现场所有游戏制作人员的意见。创意不分贵贱，即使是担当图解方面职务的同事依然会在程序方面有所见地，一个程序员也有可能在推广方面有所突破。是否能干好一个工作和性别与年龄无关，归根到底还是创新思维以及对工作的态度。是否能够将部下的创新思维引发出来，不错过任何一个金点子，将其中的意见具体化，形象化，这也是我作为副导演的工作与职责。”



▲《异说 最终幻想》开发团队，荒川健（中）。



▲《异说 最终幻想》开发团队，荒川健（左前）。

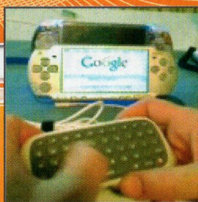
PSP破解之战回顾


■PSP-3000破解遥遥无期。

在上辑《PSP专辑》中，我们为大家回顾了2008年上半年破解界发生的点点滴滴。TA-088 v3主板的诞生，为PSP-2000上了一把结实的锁头。而在TA-088 v3主板PSP-2000仍未破解之际，PSP-3000的上市，又让玩家将期待的目光转移到了新主机上。不少玩家兴冲冲地在第一时间买下了PSP-3000，以为它也会像2000型主机上市时一样，不久就迎来自制固件的曙光。可惜半年的等待，依旧是毫无结果，虽然中途也沸沸扬扬炒出几次破解事件，游戏漏洞、降级视频冒出了不少，但至今仍未有通过记忆棒运行ISO的软件放出，就足够打击大家对PSP-3000破解的信心了。下面，就让我们来详细回顾一下这半年多的时间里，PSP破解界发生的点点滴滴吧。

文 寰仔

通过改造的线控接口将Xbox360键盘与PSP连接起来



2008年9月8日

文字输入历来是PSP的痛处。国外PSP爱好者l0rdnic0成功将Xbox360聊天键盘接在了PSP-1000和PSP-2000上，并通过自己开发的OSK（On Screen Keyboard，即PSP固件下的屏幕文字输入法）和AFKIM应用软件驱动（修改自pikey，一款自制固件下的键盘插件程序），配合4.01 M33-2自制固件，实现了上网聊天打字以及游戏文字输入功能。

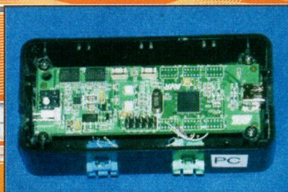
界面华丽的PSP硬件闹钟工具II



2008年9月12日

名为PSP Hardware Alarm Suite II的闹钟软件公布v2.7 build1727版。NDS主机在固件中就整合了闹钟功能，虽然声音不大，但至少考虑到了用户最基础的需求。这款PSP硬件闹钟工具II的功能异常强大，它调用到了PSP底层硬件函数，能彻底把PSP-1000、PSP-2000变成一款闹钟，甚至能够在待机、关机状态下照常工作，而且界面美观，实在值得一试。当然，要想使用它，首先需要确定你的PSP已经安装了自制固件。

神奇的小盒子为PSP解决输入难题



2008年9月18日

国外网友gr8npwrfl公布它的PSP无改机键盘、鼠标、手柄驱动器原型机。通过这个神奇的小盒子，我们可以将PSP作为USB Host（USB主机端，相当于电脑连USB键盘时电脑所充当的角色）连接键盘、鼠标甚至手柄，而无需对PSP本身硬件进行任何改动。小盒子上有两个接口，一个是用来连接PSP miniUSB接口的，一个则是转接PC的串口，通过Atmel公司AT90USB1287芯片完成信号转换过程，之后就能够通过PC接收键盘、鼠标、手柄数据了。而PSP上只需要pikey这款自制固件插件就能搞定驱动问题，实现外接输入设备的目标。产品原型之所以做成小盒子，也是考虑到将来产品化后能够方便地带在身上。

Spain拿到的偷跑的欧版PSP-3004主机



2008年10月13日

幸运的国外玩家Spain在第一时间拿到了偷跑的PSP-3000，作为一名自制软件爱好者，Spain很快就用自己的PSP-2000制作了DC7工具尝试为PSP-3000刷写自制固件，但不幸的是，DC7无法在PSP-3000上使用。Dark_Alex网站管理员Alek也确认了这条消息，并表示PSP-3000很可能采用了与PSP-2000 TA-088v3主板类似的CPU，DC7神电工具连TA-088v3主板都无法搞定，自然也无法解决新上市的PSP-3000了。这不免让玩家对PSP-3000的破解前景感到担忧。

PSP-3000发售之初偷跑的美版《瑞奇与叮当 尺寸事件》娱乐套装



2008年10月14日

PSP-3000型主机正式在北美上市，搭载麦克风、屏幕更亮丽成为PSP-3000宣传的口号。实际上，广色域、高对比与防反光特性的新液晶面板为PSP-3000埋下的是另一个隐患、而内置麦克聊天的改良又无关痛痒，毕竟不像PSP-2000，发售之时凭借优秀的便携性比PSP-1000更胜一筹，因此PSP-3000并不能刺激玩家的购买欲。而相比之下更为重要的是，PSP-3000的诞生，让Sony在反破解上打了一场大胜仗，尤其是随后而来的可破解2000型主机的停产，令市场上PSP价格格局产生了巨大的变化。首批偷跑的PSP-3000内置固件版本为短命的4.20，4.20与PSP-2000上市之初的3.60版固件一样，是针对PSP-3000设计的首批出厂固件版本，并没有针对PSP-1000和PSP-2000的升级包放出，主要是根据4.05版固件作为基础，加入PSP-3000色彩空间这一新功能的设定项目。

5.00官方固件上线之时，正是《勇者别嚣张or2》发售之日，这款游戏就加入了PS Store游戏下载队伍中，玩家可以通过PSP登录PS Store直接购买、下载这款游戏。

2008年10月15日



庆贺PSP-3000上市，Sony发布5.00官方固件及PS3 2.50固件。PSP新固件最大的改进就在于加入对PSN网络的支持，让PSP摆脱PC、PS3的限制，能够直接通过Wi-Fi无线网络接入Internet，下载PS Store中的各种资源，甚至完成信用卡付费等购买过程。在日本等地玩家家中要是没有无线网络或PC、PS3，就可以通过各地PlayStation Spot免费上网下载PS Store的资源，非常方便。Sony从此也开始推广它的免UMD游戏付费下载计划，让玩家可以足不出户，通过PS Store购买并下载各种PSP新作，为玩家提供方便。首批开放付费下载的游戏有：

《勇者别嚣张 or2》（10月16日）	《啪嗒砰2》（11月27日）
《BLEACH 灵魂嘉年华》（10月23日）	《乐克乐克2》（12月4日）
《秘密特工叮当》（11月20日）	《抵抗 惩罚》（2009年第二季度）

5.00固件的推出，拉开了5.XX版固件迄今为止长达半年的统治。由于PSP-3000长久以来没能破解，5.0之后官方固件升级速度也明显放缓，最新更新版本也不过5.05版，而且改动微乎其微。5.00版具体更新内容如下：

游戏

使用视频输出可以在电视上玩PS游戏了，而且画面将对应全屏显示。（PSP-2000、PSP-3000专用）



视频

MPEG-4 AVC（H.264）视频Main Prifile（AVC CABAC）对应640×480规格的文件播放。

音乐

操作面板中追加“休眠定时”选项。

设定

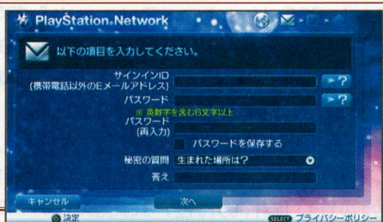
“视频设定”中追加“标题显示”选项；

“主机设定”中追加“与USB自动连接”选项，打开后一旦USB线接入好，就会自动进入“USB连接”状态；

“省电设定”中追加“自动背光调整”选项。（PSP-3000专用）

PlayStation Network

XMB菜单内新增独立的PlayStation Network菜单，下面包括“账号管理”和“PlayStation Store”（PS网络商店）栏目，可通过PSP直接登录“PlayStation Store”购买、下载游戏。



其他

XMB的背景更新；

对应全屏幕文字输入键盘。

港行PSP-3000的发售让国内玩家也在第一时间拿到了PSP-3000

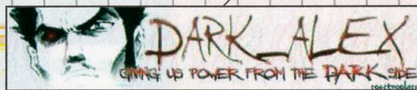
2008年10月15日



港版PSP-3000上市，首发钢琴黑、珍珠白和神秘银三种颜色，上市日期比日版还要早一天。

Dark_Alex官网的LOGO以及头像对PSP玩家而言，早已是“家喻户晓”

2008年10月15日

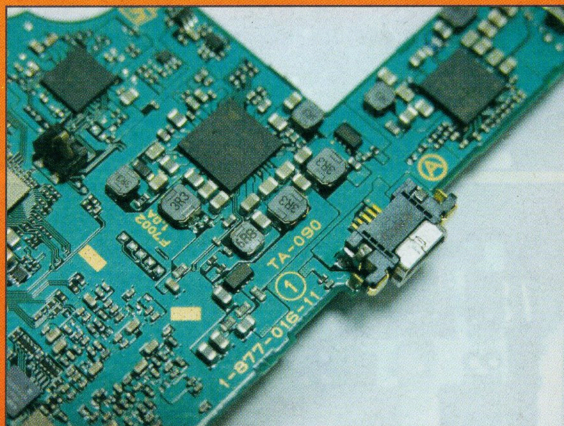


在5.00官方固件诞生的24小时内，天才黑客Dark_Alex就制作了新的固件升级包解密工具PSARDUMPER for 5.00 decryption。了解PSARDUMPER这款软件的玩家都知道，它是一款能够直接通过PSP将PSP升级包解密为明码文件的自制软件，解密后的文件则可用来进一步编写自制固件、自制软件使用。新版本能够解密5.00固件中针对PSP-1000和PSP-2000的主要文件，而针对PSP-3000的模块由于缺少3000型主机的IPL以及mesg_led03g.prx（一个保存文件名列表的文件）而无法解压以及解密。不过PSARDUMPER for 5.00 decryption的诞生，还是让我们看到了5.00 M33自制固件诞生的希望。

国内网站第一时间公布的PSP-3000主板照片，清晰地显示出3000型主机主板型号为TA-090。

2008年10月15日

国内网站第一时间发布了PSP-3000解剖图，图片中显示出PSP-3000采用了最新的TA-090主板，为此，Dark_Alex网站官方发言人Alek表示，PSP-3000虽然采用了与PSP-2000不同的保护模式，3000型电池虽然与2000型同样具备三个引脚，但却并不是可以刷写潘多拉模式的类型。与TA-088v3主板相比，TA-090的保护手段要更加完备，因为在TA-088v3主板上使用神奇电池，至少主机电源灯会亮起，表示主机开关被激活并打开，只是屏幕上依旧黑屏没有任何显示，而TA-090的PSP-3000在放入神奇电池后，电源灯都不会亮起，彻底没有任何反应。由此可见，Sony又在PSP与电池的连接中加入了新的硬件修补，以彻底断绝潘多拉工具的通路。不过Dark_Alex表示，将会展开对PSP-3000破解的深入研究，天才黑客的这一声明，显然让那些想要购入PSP-3000的玩家对破解充满希望。



2008年10月16日

日版PSP-3000上市，售价为19800日元，而日本地区“PSP 4GB记忆棒娱乐套装”的售价则为24800日元，此外还有几款重头作品的同捆版，如《机动战士高达 高达vs.高达》娱乐套装等。

5.00 M33自制固件放出

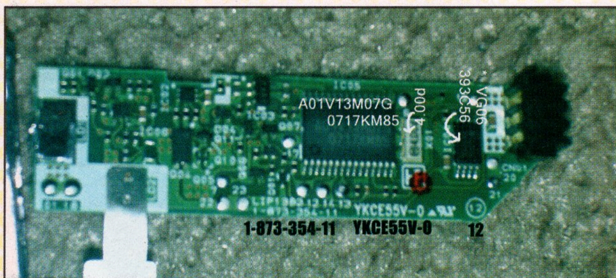
2008年10月17日

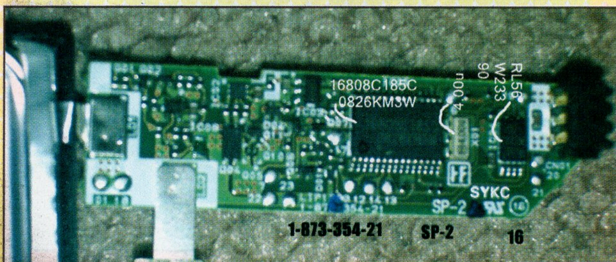
自从6月底4.01 M33-2放出后，M33系列自制固件就没有进行过任何更新。因此5.00官方固件放出后，大家也都对全新的5.00 M33固件翘首以待。而就在官方5.00固件放出后的第三天，玩家们终于迎来了M33新版自制固件的发布。5.00 M33支持索尼官方5.00固件的全部功能，包括电视上能全屏显示PS游戏画面，能够播放640×480像素的MP4 AVC视频等。在5.00 M33发布后不久，就有玩家发现用5.00 M33运行PS游戏出现0xFFFFFFFF错误的问题。经验证，引发这个错误的原因是由于玩家使用psx2PSP软件转换PS游戏时使用了32位色深的PNG图片做游戏图标，而5.00 M33仅支持24位色深的图片。为此，Dark_Alex也在当天发布了5.00 M33 PS游戏修正补丁，加入图标替换功能，将不符合要求的存档图标统一替换为《恶魔城》游戏图标，解决了PS兼容性的首个问题。不过可惜的是除了更新官方固件功能以及修复一些小BUG，5.00 M33并没有向以往几个重要版本那样，带来什么有趣的新功能。5.00 M33自制固件的放出，再次显示了Dark_Alex的强大破解实力，又为大家对PSP-3000破解增加了一份希望。

PSP-2000与PSP-3000电池存在着多处不同

2008年10月19日

在Dark_Alex官方博客上，管理员Alek放出了这名Freeplay网友的PSP-2000与PSP-3000电池拆解对比图，从图片中我们也可以看出，同样是编号PSP-S110的充电电池，PSP-2000与PSP-3000附带的电池电路上又有不同之处，这也说明了PSP-3000无法制作、使用神奇电池的原因。





2008年10月20日

按照惯例，Dark_Alex为PSP-1000用户发布针对5.00 M33制作的1.50内核补丁，以便PSP-1000用户在自己的PSP上使用那些老软件。

Recovery Flasher v1.40版加入直接刷写5.00 M33选项

2008年10月20日

自制软件作者Hellcat发布Recovery Flasher最新1.40版，加入直接刷写5.00 M33自制固件的支持。Recovery Flasher是一款功能强大、使用方便的PSP修复工具，它支持插件引导、神电菜单引导以及自制软件启动多种开启方式，只要你的PSP固件引导模块没有出现问题，都可以通过Recovery Flasher快速进行修复，而且无需神奇电池就能解决大部分PSP固件问题，对于手头只有一台PSP、不方便制作神奇电池工具的玩家来讲，是最为方便的PSP固件修复软件了。当然，它也可以充当升降级工具的角色，还具备固件备份、主题备份、设定备份以及PSN帐号信息备份和引导其他自制软件的功能。

```
** HELLCAT's CFW Recovery Flasher **

Welcome to the Recovery Flasher!
PSP Model: Classic "Fat" PSP                    Battery: 34%
   ** Main-Menu **

   Flash new 3.71-M33-4
   Flash new 4.01-M33-2
-> Flash new 5.00-M33
   Flash/Restore complete FW from backup

   Backup Flash content
   Cache special updater modules

   Restore: XMB theme related files
   Restore: Settings
   Restore: PSN Store activation

   > Launch another app from /PSP/GAME....

   EXIT

This option will install a new and fresh 5.00-M33 to your PSP.
For recovering semi-bricks or up-/downgrading your CFW.
```

2008年10月21日

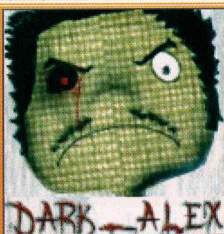
Sony官方发布5.01固件，新版本修正了玩家在PlayStation Store下载时，使用8GB和16GB记忆棒显示剩余容量不足的问题。另外，随着5.01官方固件的诞生，PS Store也加入了对PSP固件验证的机制，导致5.00 M33自制固件无法登陆PS Store下载资源。

2008年10月22日

随着Sony的5.01官方固件的发布，5.00 M33自制固件由于版本过低的问题被PSN拒之门外，玩家们无法再通过5.00 M33登陆PS Store，下载游戏试玩等免费资源都无法实现。正当大家都在期盼Dark Alex发布5.01 M33自制固件之际，国外玩友Dudash却通过另类方法制造出非官方5.01 M33自制固件，并成功登陆PSN网络。他使用的方法非常简单，当我们运行5.00 M33安装程序，从低版本自制固件升级5.00 M33自制固件时，检查完升级文件完整性后，屏幕上会显示“press X to start SCE Updater, R to exit”的字样，这时不要关机、不要继续下一步操作而将记忆棒取出，把PSP\GAME\UPDATE目录里面名为500.pbp的5.00官方升级包文件删除，再将5.01官方固件升级包更名为5.00.pbp，并将其复制到刚才的目录中，把记忆棒插回PSP，按下×键继续刚才进行了一半的升级过程。这时进入官方升级画面后就会显示为5.01升级程序，继续完成之后的步骤，升级完成，你会发现你的固件具备5.01官方固件的特性，又具备5.00 M33自制固件的所有功能，最重要的是，它能够让你登陆PS Store了。无独有偶，国外著名PSP论坛QJ.net玩友Erland也发现了这种方法。不过本来自制固件就是非官方的，再用这种非官方的方法打造更加非官方的自制固件，有什么问题，谁都无法保证。

5.00 M33-2升级开始

2008年10月22日



每次一个新版本的M33自制固件发布，都会经历-2、-3、-4等数次升级才能在功能上日趋完备。而在5.00 M33发布后5天，Dark_Alex就发布了M33-2升级补丁，新版本最大的改进依旧在PS模拟方面，修正了“爆米花”BUG，即某些游戏图标无法正常工作导致的document.dat无法读取的错误等，并且修复了PS游戏运行过程中严重的连续内存错误。同时，为了加强PS模拟器的兼容性，Dark_Alex还更新了它的Popsloader插件，新版本加入了对3.80、3.90和4.01固件PS模拟器的支持，当然，它还必须配合5.00 M33-2以及后来发布的更高版本的M33自制固件才能使用。除此以外，M33-2补丁还修复了M33连接自己服务器进行网络升级的功能。而针对5.00 M33无法登陆PSN的问题，Dark_Alex也作出了答复，在M33-2中就加入了读取版本信息文件来伪装固件版本的功能，你只需从5.01固件升级包中解密获得version.txt版本信息文档，将其复制到自己PSP Flash0区域的vsh/etc/目录下，并激活修复菜单下的固件伪装这项功能，就能够登陆PSN网络了。M33-2还在修复菜单高级配置中加入了XMB、GAME、POPS插件统一管理的功能，可以一次禁用XMB、GAME、POPS状态下开启的所有固件，方便玩家进行管理。最后，M33-2不再继续采用令人诟病的conf.bin来记录插件开关状态，而直接在seplugins目录下的插件挂载文本game.txt、vsh.txt和pops.txt内直接记录插件激活、关闭状态，插件挂载语句后紧跟一个空格键，空格键后二进制的数字0和1就用来表示插件是否激活，写1的则为当前激活插件，写0的就是未激活插件，改良之后，我们可以无需进入PSP修复菜单，就能直接通过修改文本实现插件激活。修改文本并保存后，只要重新启动PSP就能开启插件了。

vsh.txt - 记事本

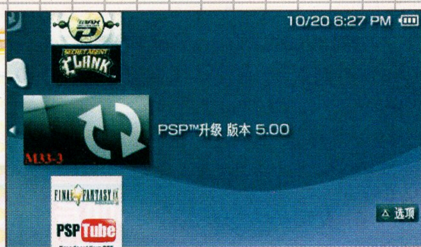
文件(F) 编辑(E) 格式(O) 查看(V) 帮助(H)

```
ms0:/FreeCheat/fc_3xx.prx 1
ms0:/HostCore/hostcore.prx 0
```

▲改良后的插件管理模式只需修改文本就能开关插件。

5.00 M33-3发布

2008年10月23日



就在5.00 M33-2发布后的第二天，Dark_Alex又发布了5.00 M33-3升级补丁，新版本修正了5.00 M33-2导致部分游戏、自制软件无法运行的问题，并再次改良了PSN版本检查部分的代码，让自制固件能够自动欺骗PSN网络的验证，无须用户再解密获取version.txt文档、进行繁琐的操作。

国外玩家Royginald发布暴力破解PSP-3000视频

2008年10月27日

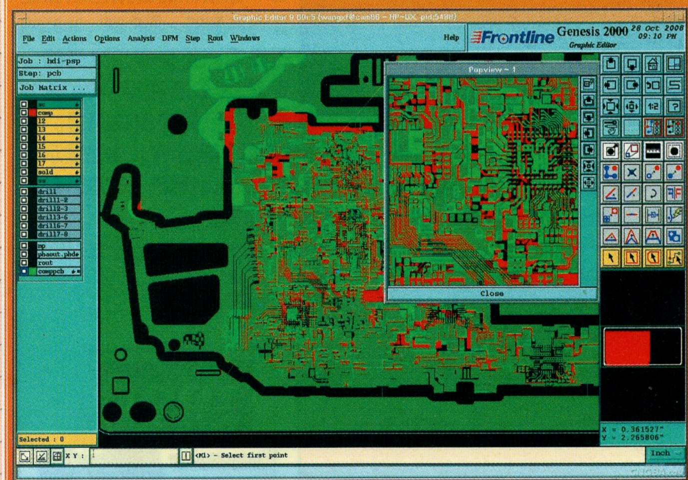


在经过对PSP-3000两周的研究后，众所周知，PSP-3000无法破解最关键的问题就在于CPU采用了类似TA-088v3主板的新型加密方式。而国外玩家Royginald突发奇想，将一颗可破解的PSP-2000芯片更换到PSP-3000上，暴力破解了PSP-3000。破解后的PSP-3000虽然由于新的供电IC而依旧无法使用神奇电池，但安装自制固件后却能够运行PSP游戏，只是2000的CPU无法支持新的液晶显示，整个测试过程屏幕始终处于黑屏状态，只能通过视频输出功能将画面投放到电视上进行显示。不过就算显示问题解决，靠更换CPU破解PSP-3000的办法也确实有些过于麻烦。

电路板上红色部分为PSP-2000与PSP-3000不同之处，电路上细节改动之处还是很多的

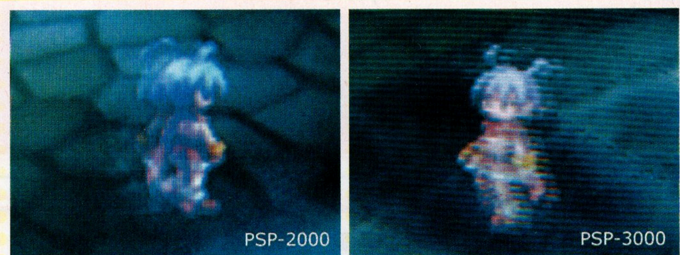
2008年10月28日

国内论坛一位玩友发布自己获得的PSP-3000 Gerber电路图，发现PSP-3000主板采用HDI板设计，结构相当复杂，集成度高，相对PSP-2000电路变化很大，Dark_Alex软破PSP-3000迄今无果，而从电路图看想从硬件上下手破解PSP-3000也相当不易。



由世嘉官方拍摄的PSP-2000、PSP-3000游戏效果对比图

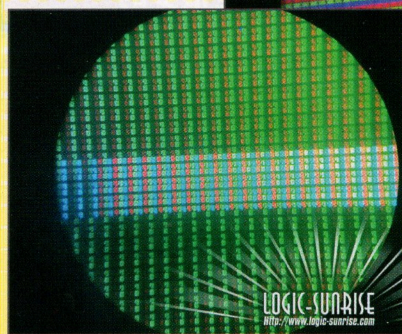
2008年10月28日



几天前，国外网站发布的一则视频，让本来就因破解前景不明朗、购买决策摇摆不定的玩家对PSP-3000更“敬而远之”。视频播放的是一段自行车赛，而在视频中我们可以明显地看出PSP-3000屏幕出现严重的水平横纹，而同样的一段视频在PSP-2000上播放却毫无问题。这段视频的放出引发了网友激烈的讨论，不少玩家都将自己拍摄的横纹照发到了网上，甚至有不少游戏画面对比，让PSP-3000丢尽了专业掌机的颜面。开始Sony官方始终不承认横纹是PSP-3000的硬件问题，但随着一些游戏厂商也加入到质问的行列中，Sony终于低下了头，承认横纹是PSP-3000在屏幕技术改良中造成的副作用，并且由于是硬件设计上造成的问题，没打算也不可能通过升级固件等手法进行修复。PSP-3000最大的卖点就在于那块采用了具备广色域、高对比与防反光处理的新液晶面板，NTSC色域从原来的53%提高到85%，对比度从原来的400：1提高到2000：1，而全新抗反射技术还能使PSP在户外强光的

情况下完美使用，使玩友清晰地看到屏幕上的游戏画面，标榜的新屏幕响应时间从之前的30ms缩短为8ms，动态影像下的残像问题得到了进一步的解决，结果，却恰恰相反，横纹令屏幕残像表现得更加严重。

有人猜测是因为PSP支持了隔行输出可能导致图像引擎变化，出现类似电视上下场问题导致的横纹，其实我们来放大PSP的屏幕，就会发现其中的奥妙。



▶PSP-3000屏幕放大图
▼PSP-2000屏幕放大图

仔细观察屏幕，你会发现PSP-2000所采用的屏幕，每个像素点的三原色点都是竖向排列的，而PSP-3000的三原色点都是横向排列的，正是由于这种横向色彩分布，才会导致横纹明显。采用横向三原色分布一定是为了改良屏幕响应时间和对比度，增强显示色温，看来正如Sony所说，这种状况很难改变了。成也屏幕，败也屏幕，PSP-3000就算不遭破解，Sony的道路也依旧艰辛。

Datel公布PSP-3000“蓝色神奇电池”

2008年11月18日



美国Datel公司相信不少电玩玩家都有所了解，他们为不少主机开发过一些颇有技术含量的周边产品。而Datel公布的这款名为Lite blue Tool battery的神奇电池工具，可以通过一个开关切换普通模式和潘多拉神电模式。其实很早之前就有不少商家针对PSP-2000推出过同类产品，只是没有一款敢像Lite blue Tool battery一样标榜自己能够让PSP-3000进入Service Mode，即刷写固件所需的工程模式，它让这款普通的神奇电池产品吸引了全球PSP-3000拥护者的眼球，人们都以为有它就能让PSP-3000也能安装自制固件，实现破解的远大目标。事实上，11月28日这款售价29.9美元的电池正式上市之后，期待就统统破灭了。

2008年11月18日

国外某PSP网站指责M33自制固件存在安全隐患，尤其是透过5.00 M33自制固件登陆PS Store购买游戏，可能会透露用户信用卡帐户信息。而面对如此严重、刺耳的指责，Dark_Alex网站负责人Alek也公开回应，除了IP地址之外，M33自制固件没有收集任何其他用户信息，包括MAC地址、CC（信用卡账户信息），以及任何你所能想到的东西，PSN账户信息并不保存在PSP上，即使你会认为这些讯息也许会存储在内存里，自制固件M33也不会向外部发送任何内存导出文件。对于网站的编辑们来说，发布这种公共警示来评论一些不是事实的情况，这是十分不妥当的。任何人都可以自己抓取这些发送到dark-alex.org（或者从这个网站接受到）的数据来检测是否包含了隐私信息。最后，Alek还表示：“也许你应该担心其他的自制固件可能会作出这么可怕的事情，比如收集用户的敏感信息，但是，请相信M33自制固件绝对不会！”而Alek的发言显然得到了玩家的认同，从此有关M33自制固件安全问题的舆论得以平息。

2008年11月19日

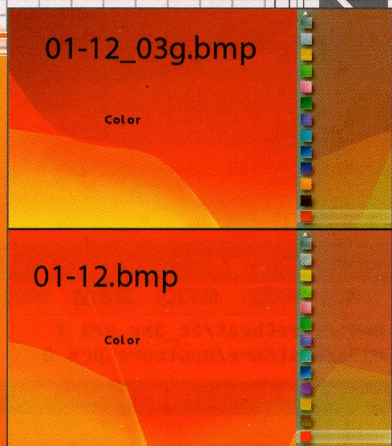
Dark_Alex发布最新PSARDumper软件，成功解密PSP-3000模块文件，至此PSARDumper功能已经彻底完善。

2008年11月20日

Sony官方在日本地区发布5.02固件升级包。升级包主要修正了系统稳定性方面的问题，包括登陆PlayStation Store的稳定性都有所提高。另外，日本地区使用的1Seg电视接收器部分功能也得到了提高，更新了电台列表，加入了几个新频道。很多人都猜想，新固件的发布是Sony对Datel破解电池发布的回应，甚至猜测升级固件更重要的目的是修补Datel电池所发现的PSP-3000漏洞。之前Sony确实做过类似的事情，单是为了修补黑客发现的系统漏洞，发布功能上毫无更新的新版固件。这里也顺便提醒期待手中PSP-3000破解的玩家们，千万不要再升级你PSP固件的版本了。

Sony通过壁纸作弊法欺骗消费者，过度表现PSP-3000显示效果

2008年11月20日



PSP爱好者SchmilK利用Dark_Alex最新PSARDumper软件，成功解密了5.02官方固件中的文件，由此引发的问题则是发现Sony为表现PSP-3000而采取作弊手段，在主题中选择相同背景，3000采用的图片效果本身就优于2000、1000所采用的图片，造成在XMB界面PSP-3000对比两者显示效果差距明显的假象。

2008年11月28日

神秘黑客Brokencodes宣称破解TA-088v3主板，并贴出部分破解TA-088v3注册机制的代码，虽然其中缺少一些重要函数，但总算迈出了一大步。

蓝色神电放入PSP-3000后确实能让PSP电源指示灯自动亮起

2008年12月2日



Dark_Alex网站管理员Alek终于针对之前闹得沸沸扬扬的蓝色神电在官网发布测试结果，与普通神奇电池不同，将这款蓝色神电放入PSP-3000中确实能够将PSP-3000的电源灯点亮，但除非有PSP-3000的pre-IPL，否则就算成功进入工程模式，也无法运行自制程序、执行刷机软件，可在获得正确的pre-IPL之前，谁也无法验证蓝色神电是否真的让PSP-3000进入的是工程模式。看来Datel蓝色神电的功效，也只有等Datel真的发布降级程序后才能得以证明吧。Alex同时还指出，目前PSP-3000和TA-088v3主板PSP-2000破解工作依旧任重道远。

5.00 M33-4在VSH菜单中加入了关机的选项

2008年12月5日

Dark_Alex发布5.00 M33-4固件升级程序，修正内容如下：

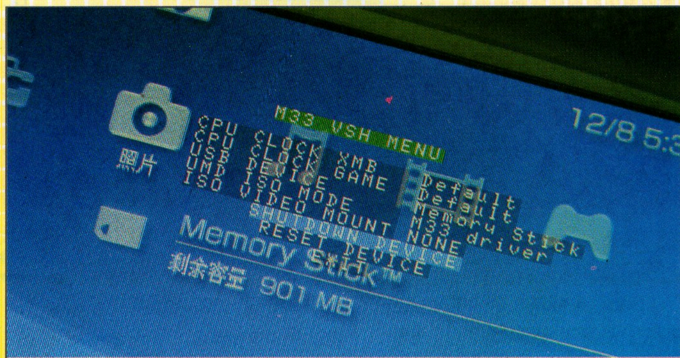
对于使用scePower_EBD177D6函数取代scePowerSetClockFrequency函数指令来修改PSP主频的一些新游戏，自制固件下的UMD/ISO游戏模式主频锁定功能将被取消；

UMD/ISO运行CPU主频设置功能可适用于PSN下载游戏上了；

修正了在npsignin_plugin检查新版固件时，libupdown.prx模块使用dark-alex.org取代Sony官网下载更新文件的问题；

修正了在驱动器被删除时，ISO文件描述信息块不能关闭的问题；

在VSH Menu中加入了关机的选项。



升级后的Recovery Flasher主菜单变得更加复杂专业……

2008年12月15日



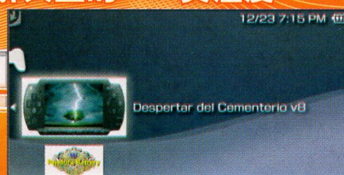
Hellcat发布了Recovery Flasher v1.50版，支持直接刷写最新的5.00 M33-4自制固件，并同时加入了3.80 M33以及3.90 M33自制固件刷写程序，现在能够自由选择刷写数个版本的M33系列自制固件，并针对肥P（PSP-1000）加入1.50官方固件刷写程序。新版本功能更加强大全面，让Recovery Flasher已经成为堪比DC7的重要PSP系统程序。

2008年12月18日

虽然PSP-3000破解的工作目前没有什么大的进展，不过Dark_Alex还是很忙的。Dark_Alex表示自己并不急于破解PSP-3000，他表示目前正在忙于更新DC程序的选单界面。由于这个仿XMB风格的类库在DC6发布时还处于雏形阶段，很多功能和界面效果无法实现，这给不少想使用该类库的自制软件开发者带来了不便，于是DA决定先逐步完善这个被称作VLF的程序类库。这句话一方面急坏了那些手中握着PSP-3000等待破解的玩友，另一方面又意味着不久后将有新的DC工具发布。

没有完成PSP-3000破解大业的DC8关注度降低了不少

2008年12月18日

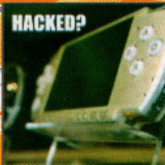


就在Dark_Alex宣布忙于DC完善工程后不久，新的DC8神电工具就发布了出来。眼瞅着TA-088v3主板的PSP-2000和PSP-3000破解任重道远，大家都将心中惟一的希望寄托在了黑客Dark_Alex身上，希望这位破解达人能够在新版神电工具支持列表上写上新主机型号的字样。在未能实现破解新主机任务的DC7发布之际，Dark_Alex网站发言人就声称，下次看到新版DC公布，应该就是PSP-3000破解之时，因此大家都对DC8寄予厚望。现在，DC8真的来了，但它最终没能实现破解新主机的终极目标，只是更新了刷写固件的版本为5.00 M33-4以及一些小BUG。

2008年12月21日

除了GEN系列之外，又有两款非M33系列5.02自制固件放出，一款来自名叫小飞虫的自制软件开发者，它通过反编译M33自制固件文件，在其基础上重新制作了5.02自制固件，但却不支持通过记忆棒玩ISO、CSO游戏。另一款来自名为Omega的小组，它的功能与M33比较接近，但是运行PS游戏时存在莫名其妙的Bug，而且许多插件无法使用。

真的破解了吗？



2008年12月26日

PSPGen网友Despertador21在论坛贴出一段发表于Youtube的视频，视频上显示一台TA-088v3主板的PSP-2000告破，令人惊讶的是，视频中PSP使用的是中文系统，而视频首先被贴在一个法语网站。后经查明，这个名叫Despertador21的玩家名叫墨海，法国人，16岁，现居住于中国上海，而据他所说，他所使用的神奇记忆棒是买机时JS提供的，还号称要放出记忆棒中所有降级使用到的文件，可惜事情最后不了了之，视频是真是假大家自然心中都清楚了。

2008年12月28日

面对两天前的TA-088v3主板PSP-2000破解视频，Dark_Alex终于忍不住出来澄清一番。作者声称自己是通过PSPident软件确认PSP主板型号，使用DC7进行刷写，而事实上，这两个程序都并不含有对TA-088v3主板的识别，通过查看程序源代码可以判定，使用它们查看PSP主板信息，得到的结果将会是Unknown和TA-88+O_O，而绝非视频上显示的TA-088v3。因此推测视频作者采用的是TA-088v1主板PSP-2000，而对这两款开源软件进行了处理，修改了里面版本信息显示的代码，从而制作了这段视频。Dark_Alex宣称，在没有人提出任何新证据驳倒他之前，他绝不相信这段视频的真实性。

2009年1月2日

PSP玩家新年收到的第一份礼物，就是这款来自PSPGen网友Miriam的5.02 GEN-A自制固件，它在M33系列自制固件的基础上，加入了许多人性化功能，比如修复菜单直接有刷写神奇电池的选项、可直接在XMB界面切换至Recovery修复菜单，并且同时发布了1.50内核补丁。

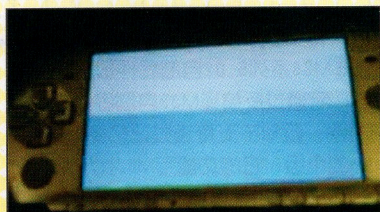
《GripShift》美版存档漏洞让这款不知名的游戏名声大噪！

2009年1月3日



网友MaTiAz发现《GripShift》（爆冲赛车）游戏读档漏洞。《GripShift》是PSP一款早期游戏，来自lan.st论坛的会员MaTiAz偶然间发现了它的读档存在数据溢出错误，MaTiAz利用这个漏洞编写了一个特殊的存档数据，并成功

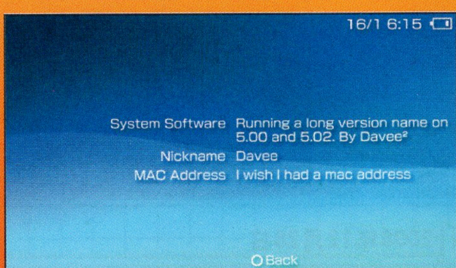
运行了存档中的部分代码。存档漏洞，就是通过修改游戏存档的方法将漏洞代码及自制程序写入其中，让存在漏洞的游戏在读档过程中激活这些写在存档中的漏洞代码，从而启动自制程序的一种破解方式。但由于存档载入、运行程序代码的局限性，通过漏洞获得的系统操作权限往往很低，除非能找到一个特别的突破口，不然是很难实现刷机、降级等高级操作权限的。不过由于PSP固件可升级的特性，对于这些存档漏洞，Sony可以很轻松地在升级固件时写入各种屏蔽代码对其进行封堵，而不像神电，必须在硬件上进行改动才能彻底封堵。


▲执行编写了代码的存档后蓝白缓冲画面显示效果。

作者将此过程录制成一个视频，演示中使用PSP-3000主机进行，视频的最后PSP主机显示蓝白交替画面就是代码执行的结果。《GripShift》漏洞的发现，为PSP-3000破解点燃了一线光芒。

名如其功能的系统信息修改软件

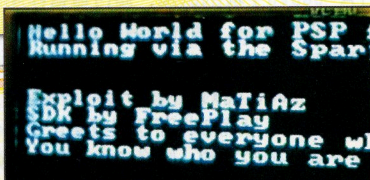
2009年1月3日



自制软件作者Davee发布Unlimited Character Version and Mac Address Spoofer v2，一款系统信息修改软件，能够让你的PSP固件版本和Mac版本显示为一行自己编辑的文字。

"Hello World"终于登陆PSP-3000

2009年1月4日



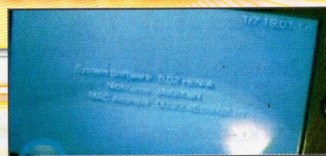
MaTiAz和FreePlay在发现了《GripShift》漏洞之后，很快又发布了利用它的存档漏洞编写的Hello World自制程序范例以及存档漏洞引导软件binaryloadereuro——一款自制软件引导工具，使用欧版《爆冲赛车》程序载入写有这个程序代码的特殊存档，就能直接启动记忆棒根目录下小于64KB容量的自制程序，这就为之后诞生《GripShift Pong》、《Bombermen GripShift》这样的自制小游戏奠定了基础。名为"斯巴达"的SDK开发库v1版也已经发布。"Hello World"几个字母显示在PSP-3000屏幕上的意义非凡，当然，PSP-1000、2000型也同样存在这个存档漏洞，这其中包括同样仍未破解的TA-088v3主板PSP-2000，因此它们也同样适用这款引导程序，只可惜通过此漏洞所能调用的PSP系统资源相当有限，无法完成降级、刷自制固件的操作。

2009年1月12日

继美版《GripShift》存档漏洞被发现之后，欧版、日版《GripShift》漏洞也已经被发现，只是引导程序以及斯巴达开发包还不支持这两个版本的《GripShift》。而经过FreePlay的努力，日版、欧版补丁终于顺利放出。另外，除了MaTiAz和FreePlay外，Bubbletune和Miriam也在同期开发了针对欧版的《GripShift》SDK开发工具。同日，针对《GripShift》漏洞编译的首款自制小游戏《Pong》诞生。

开启5.02 HEN-A后，固件版本也显示为5.02 HEN-A

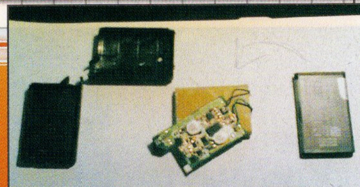
2009年1月13日



自制软件作者HellDashX发布5.02 HEN-A演示视频，视频中作者通过《GripShift》补丁开启HEN-A后，成功通过记忆棒运行ISO文件。而5.02 HEN-A的发布也引发了Dark_Alex与HellDashX（即Miriam）两位黑客的一场没有意义的争端。

动动手，就能把Nokia电池改成PSP电池

2009年1月16日



PSP电池坏了怎么办？重新买块新的？但昂贵的价格可能会让你犹豫一番。如果你还在踌躇不定，网友LordLeXat教给你一个好办法，用手头闲置的Nokia手机电池就能改出一块PSP电池来。

2009年1月18日

Dark_Alex借5.02 HEN-A发布之际，对PSP-3000破解发表评论，并声称如果得不到硬件黑客的帮助，不能取得pre-IPL，PSP-3000的破解将只能停留在HEN这个虚拟自制系统层面，而永远无法进入核心模式。

最早提出HEN这个概念的正是天才黑客Dark_Alex，在2.71官方固件TIFF漏洞发现之后，玩家想要运行某个自制软件，都必须修改TIFF引导程序所指定的自制程序代码，也就是说我每次要运行一个自制软件，就必须重新修改一遍漏洞引导程序，或是将想要运行的某一自制软件放在一个特定目录下。Dark_Alex提出的通过修改固件直接从2.71系统界面XMB下直接启动自制软件的思想，从而就有了Homebrew Enabler（简称HEN）的诞生。HEN并不是一个自制固件系统。严格来讲，HEN程序的内核可以利用PSP系统内核的漏洞，载入特定的代码，屏蔽内存中负责验证程序认证的代码，从而实现直接启动自制软件、甚至运行ISO的目的。所以在PSPGen公布的破解视频中，我们可以看到启动HEN后，还是在XMB界面下，就能直接运行ISO了。

Pre-IPL是一段在PSP处理器内部实现的代码，这是PSP启动执行的第一段代码。Pre-IPL本身是不能被更新的，同时它依赖于处理器的版本。Pre-IPL的作用在于它可以检验IPL（初始化载入程序）是否有效。IPL本身是一个微内核，包含了大部分PSP运行硬件所需的驱动程序（包括NAND、随机存储器等等）。它是PSP启动（引导链）过程中的第一环，IPL在启动后先校验系统内存和内核载入模块的有效性，然后运行内核载入模块，校验剩余模块的有效性然后载入（先载入init.prx模块，然后分步执行其他模块）。在PSP-1000和PSP-2000发布的时候，黑客小组C+D发现了一个pre-IPL和kirk引擎（PSP中的硬件使用它进行加密操作）中的溢出漏洞，这个漏洞帮助黑客成功的运行了他们所编写的IPL程序，为神电工具的诞生铺了路。不幸的是，这个pre-IPL漏洞在PSP-3000发布之时，被Sony通过对处理器打补丁的方法修补掉了，这就导致神电工具无法在PSP-3000上继续使用。

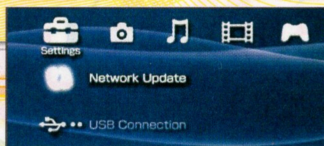
PSP-3000上的自制游戏

2009年1月18日



通过PSP-3000运行的自制游戏发布——《炸弹人》，它通过《GripShift》游戏漏洞制作，利用之前针对早期TIFF漏洞所编写的版本修改而来。

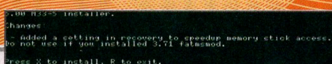
使用网络升级功能就能“轻松提高”PSP的破解难度……



2009年1月19日

就在PSN运营主管Eric Lempell宣布新版固件将会发布后不久，我们就迎来了Sony官方5.03固件升级包。升级包的更新内容写明了是修复系统地址安全漏洞，这也是Sony从正面回应《GripShift》漏洞而在第一时间放出的修复补丁，升级5.03官方固件的玩家将无法使用《GripShift》游戏漏洞开启自制程序。

安装5.00 M33-5补丁



2009年1月20日

Dark_Alex再次更新5.00 M33自制固件，放出最新5.00 M33-5补丁程序，新版本主要修正了自3.80以来记忆棒读取速度缓慢的问题，并且在修复菜单新增Speed up MS access一项，用来提高记忆棒读取速度。但需要注意，如果安装了3.71 fatmsmod记忆棒加速补丁，请勿开启该功能，因为可能导致冲突。

2009年1月20日

就在5.00 M33-5补丁发布后不久，Dark_Alex又紧急发布了5.00 M33-6自制固件，修复了PSP没插记忆棒或记忆棒品质过差引起PSP无法开机的问题。5.00 M33-6也成为迄今为止，版本最新的自制固件。

神奇的LEDA

2009年2月6日

很早之前，Dark_Alex就在研究着如何能够让PSP-2000运行1.50内核的老程序，而经过时间机器混合固件模式的尝试后，这款真正意义的PSP-2000用1.50核心程序兼容补丁LEDA（全称Legacy Software Loader，遗留软件引导器）终于发布了最新v0.2 beta版。它的安装非常简单，直接运行后即可自动写入Flash0空间，并且无需占用太大空间，之后你就可以直接在PSP-2000上运行拷贝在PSP\GAME目录下的1.50内核程序了。

用UMDGen打开DUMP下来的游戏ISO，会看到游戏要求固件版本为5.05

2009年2月18日

PSP《偶像大师》偷跑自然是意料之中的事情，只是没想到这款游戏的UMD中居然整合官方未发布的最新5.05固件升级程序，由于本游戏支持PSN网络购买、下载机能，因此你必须使用升级为5.05官方固件的PSP才能通过游戏全新的版本验证机制，导致自制固件无法运行这款PSP上的热作。

PARAM.SFO Information

PSP_GAME/PARAM.SFO:

KEY	VALUE
VERSION	1.1
BOOTABLE	Yes
CATEGORY	UG
DISC_ID	ULJS00169
DISC_NUMBER	1
DISC_TOTAL	1
DISC_VERSION	1.01
PARENTAL_LEVEL	5
PSP_SYSTEM_VER	5.05
REGION	Japan
TITLE	........................SP ....

系統版本需求

PSP_GAME/SYSDIR/UPDATE/PARAM.SFO:

KEY	VALUE
VERSION	1.1
BOOTABLE	Yes
CATEGORY	MG
DISC_ID	MSTKUPDATE
DISC_VERSION	1.00
PARENTAL_LEVEL	1
REGION	Japan
TITLE	PSP... Update ver 5.05
TITLE_0	PSP... .... ver 5.05
TITLE_10	PSP......... ...... 5.05
TITLE_11	PSP......... ...... 5.05
TITLE_2	Mise .. jour PSP... ver. 5.05
TITLE_3	Actualizaci..n de PSP... ver. 5.05
TITLE_4	PSP...-Aktualisierung Ver. 5.05
TITLE_5	Aggiornamento della PSP....ver. 5.05

内附5.05官方韌體更新檔

将插件从记忆棒安装到Flash0，就能随意更换记忆棒而保证插件依旧有效

2009年2月27日

自制软件开发者manatails007放出了Plugin2Flash v1版，通过这款软件，我们可以把放置在记忆棒seplugins目录下的prx格式插件安装到Flash0中，让你在更换记忆棒后也能正常使用插件，安装时你甚至可以选择安装类型，以便在对应模式下开启插件。



2009年3月11日

《偶像大师》破解补丁由国内DRN小组发布，经过近一个月的漫长等待，自制固件用户终于玩到了《偶像大师》了。

2009年3月20日

原M33小组成员Mathieulh表示黑客们对PSP破解热情不在。经历了《GripShift》和HEN程序的一番折腾，PSP-3000，甚至TA-088v3主板的PSP-2000，都没能正式宣告破解。他在访谈中谈及由于PSP-3000功能让人失望，再加上已经有成千上万已经享受破解乐趣的人们，事实上黑客们对PSP-3000破解的热情早已不如过去。这一番话无疑为PSP-3000用户又泼了一盆冷水。

2009年3月20日

PSP-3000破解总算又有了新的曙光，《梦幻之星》试玩版被曝出存在较大的系统漏洞。一位玩家在试玩该游戏的时候突然死机黑屏，也就是PSP主机的系统崩溃，要知道PSP的系统崩溃就是PSP破解的第一步，于是很快就有黑客对《梦幻之星》试玩版进行了深入研究，并且得出结论称这个漏洞和前不久发现的《Gripshift》存档溢出漏洞并不相同，也就是说，《梦幻之星》试玩版的这个漏洞，很可能就是破解PSP所需要的、能够进入到Kernel mode模式里刷写主机固件的重要漏洞，如果真的是这样，那么PSP-3000的破解也就指日可待了。

不过很快又有国外网友表示，该漏洞并无助于PSP-3000破解，这是他对比了《Gripshift》漏洞后才作此判断的。

2009年3月25日

在《偶像大师》破解后不久，又一款必须5.05固件运行的游戏发布了。《机动战士高达 战场之绊 携带版》还采用了与之前《偶像大师》不同的加密方式，至笔者完稿之日依旧没能破解。

结语

持续了半年的现状已经让PSP-3000价格跌入谷底，而随着市面上可破解2000型数量的减少及价格不断飞涨，PSP-3000破解的需求将会不断增大，不少厂商已经看到其中的商机，开始着手直读芯片的开发，究竟PSP-3000的前景如何？还是直接将目光投向即将上市的PSP-4000破解前景上？就在2009下半年，我们一起来见证！

PSP软件群英会

于2004年12月发售的PSP迄今已经走过了4年半的时间。其间，业界风云变幻，Xbox360、PS3、Wii等家用游戏主机相继发售，iPhone手机风靡全球，MP4的价格降到冰点，视频向高清方向发展。不过，以今天的目光来看，PSP仍不失为一台高科技机器，4.3寸的大屏幕、高速CPU外加UMD光驱。不得不赞叹索尼极具前瞻性的目光，能打造出这样一台4年都不过时的掌机。PSP的销量已经突破5000万台，对于初涉掌机领域的新手索尼来说，这个成绩是喜人的，多功能无疑成为PSP制胜的重要法宝。其中，五花八门的自制软件功不可没。破解后的PSP具备开放性平台，为编程者们提供了肥沃的土壤。通过自制软件实现的功能涵盖了方方面面，也让不少玩家成为自制软件迷。本次，我们精心挑选了部分优秀软件，呈现给各位读者。

文 C.H.1.

学习软件 hsX2

软件作者：Whm3d
最新版本：V1.0
适用主机：PSP-1000/PSP-2000

早在上世纪80年代，不少厂商就看好“寓教于乐”型产品的广阔发展前景，力争将游戏与学习结合起来，推出了像MSX、Commodore 64之类的游戏学习型电脑。后来国内兴起的学习机以FC为载体更是将“寓教于乐”的理念推向顶峰。GBA开始，陆续有词典类的软件出炉。由于掌机的便携性，可以随时随地使用，不少玩家对此类软件表现出极大的兴趣。毕竟，掌机所面对的玩家大多是学生。PSP上也是推出了众多学习类软件，像碟中谍英语通、PowerWord、YDict等。不过，PowerWord、YDict都是辅助学习类的软件，帮助大家查查英文单词而已，与真正的多媒体教学概念相去甚远。只有碟中谍英语通还算不错，融合了多种外语学习模式。如今，国内编程者Whm3d制作的hsX2则一改掌机类学习软件的旧貌，是一款真正的主动式学习软件，通过动画、音乐来调动学习者的积极性，将娱乐与学习融合到了一起。

hsX2包括五大功能模块，分别是疯狂英语、小猪学E文、初中语文文章赏析、TXT文本阅读器。其中，最为出色的是小猪学E文功能。该功能分为图片版和文本版，内容相同，但展现方式不同。在图片版中，软件采用情景剧的形式，不同的背景下，卡通人物会表述英文对话以及对应的中文翻译，如同看动画片一样。初中语文课文赏析功能提供了众多从初中课本中选取的知名文章，除了有原文外，还有作者简介、文章简介、段落大意、课文习题等，并且伴随有朗读，让玩家能够充分领略文章的风采。疯狂英语功能根据电脑版同名软件制作，提供了常用的英文语句以及中文翻译，让玩家短时间内掌握简单的英文句子。文本浏览器即是电子书功能，可以打开TXT格式的文档。此外，软件还支持换肤，提供了4个主题供玩家选择。

不同的功能模块中，hsX2的按键操作并不相同。在疯狂英语以及小猪学E文图片版中，按R键开始播放英文，按□键循环播放，按△键则可以重复播放。在初中语文课文赏析功能中，按○键选择文章开始阅读。在文本浏览功能中，按START键可以调出系统菜单，进行书签保存、退出等操作。好在软件为国人制造，随时都有中文按键提示。



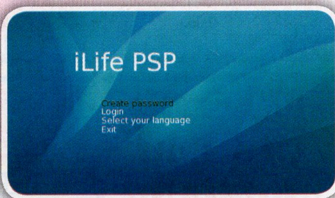
多功能软件 iLife PSP

软件作者：Nikocronaldo
最新版本：V3
适用主机：PSP-1000/PSP-2000

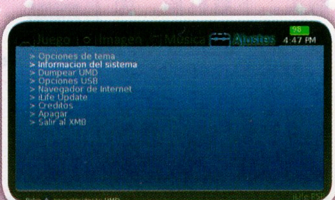
不经意间，身边的各类产品都开始向多功能方向发展。数码相机能听MP3，电视机能播放视频，软件也不例外。IRShell开创了PSP多功能自制软件的先河，由国外编程者Nikocronaldo开发的这款名为iLife PSP的软件继续踏着IRShell的足迹，为玩家提供多种功能。

iLife PSP的功能包括文件浏览、文本阅读、图片浏览和音乐播放。文件浏览功能中，用户可以浏览记忆棒中存储的各类文件，并能直接运行自制软件。文本阅读功能中，则能打开TXT、LOG、PDF、HTM、PHP等多种格式的文件。图片浏览功能中，支持JPG和PNG等多种格式的图片文件。音乐播放功能中则能识别MP3、OGG、AT3等多种格式的音乐文件。为了照顾不同地域的玩家，iLife PSP提供了英语、西班牙语、法语三种语言菜单，很遗憾暂时还没有中文。软件还具备DUMP功能，将UMD光盘放入PSP后，能够通过UMD DUMP功能将UMD内的数据转存到记忆棒中形成ISO文件。软件同样支持换肤功能，通过Theme Settings选项，能够切换多种主题。

软件运行后，首先进入语言选择界面，其中English为英语、Spanish为西班牙语、French为法语。按×键确认后，进入主界面，软件提供了四大功能模块，分别是文件浏览（Juedo）、图片浏览（Imagen）、音乐播放（Musica）和系统设置（Ajustes），按L、R键在各功能模块之间切换。各模块中，按×键确认操作。系统设置模块中，选择System Information可以查看PSP本机的CPU频率、固件版本、MAC地址等系统信息，选择Credits可以查看软件作者、联系方式等信息。







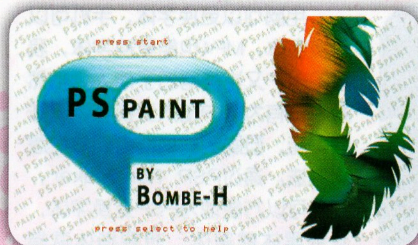
绘图软件 PSpaint

软件作者：Bombe-H
最新版本：V3
适用主机：PSP-1000/PSP-2000

如果当初索尼为PSP的屏幕加入触控功能，那么今天掌机业界的格局很可能要改变，同时PSP将成为玩家手中功能强大的“绘图板”。不过，世上没有“如果”。编程者们也在不断摸索，什么样的绘图软件才是最适合PSP的。作为新秀的PSpaint凭借良好的易用性很快赢得了用户的青睐。

PSpaint仿照Windows上的画板软件进行开发，左侧为工具栏，中间为画布，右侧则提供了调色板等其他工具。通过工具栏，我们可以选择铅笔、滴管以及直线、圆圈等绘图工具。PSpaint还提供了多个图层，分别以Layer1、Layer2、Layer3标示，我们能够在不同图层上作画，而不会相互影响。PSpaint支持在图片上直接输入文字，选择T标志后，右侧会出现虚拟键盘，直接选择字母即可。

PSpaint使用滑杆来模拟鼠标操作，用户用滑杆控制鼠标箭头移动，虽然有些别扭但却很容易让人接受。当箭头移动到工具栏上时，按×键确认选择工具，当箭头移动到画布上时，也是按×键开始绘图。如同使用真正的鼠标一样，不需要来回在各功能模区以及画布之间切换。



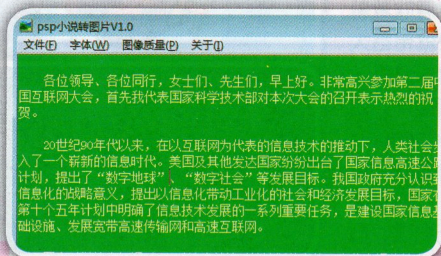
电子书软件 PSP图片小说生成器

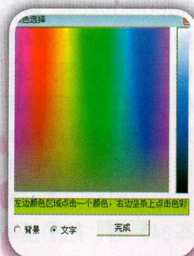
软件作者：WXPC
最新版本：V1.0
适用主机：PSP-1000/PSP-2000/PSP-3000

看到PSP-1000、PSP-2000上有那么多有趣的自制软件，PSP-3000用户肯定眼馋了。虽然有关PSP-3000的破解消息不断，但实质性的进展却没有，时至今日，破解仍遥遥无期。这也造成了市面上的PSP-2000奇货可居，不少喜欢PSP的朋友只能选择PSP-3000，玩玩DEMO、看看电影，等待破解的来临。还好，编程者们并没有忘记广大的PSP-3000用户，这款PSP图片小说生成器就是专为PSP-3000开发的，让PSP-3000也能随时随地看电子小说。软件的原理很简单，PSP本身就内置了图片浏览器，软件可以将文本转换为图片，让用户通过图片浏览器来观看电子书。

PSP图片小说生成器针对PSP本身的特性，做了众多改进。与以前用户通过PhotoShop等图像处理软件自行将文本转换为图片相比，PSP图片小说生成器使用起来更加简便。首先通过PSP图片小说生成器生成的图片均为PSP屏幕分辨率，也就是480×272像素，用户放到PSP上浏览时不用将图片来回拖动。其次，用户能够选择文字的颜色以及背景的颜色，还能够选择不同的字体。针对有些用户喜欢将PSP竖过来阅读的情况，软件设计了竖向阅读模式。还有，软件会自动在每张图片中写入当前的阅读信息，像共几页、当前第几页以及进度百分比等。

软件运行前，建议先双击运行“注册控件.exe”，将Visual Basic 中的控件richtx32.ocx写入到Windows系统中。软件支持TXT格式文本的转换，并提供了三种不同的图像质量。对于每个文本，软件都会建立独立的文件夹，该文本生成的所有图片都会自动编号放到该文件夹下，防止混淆。图片生成完毕后，直接将文件夹拷贝到记忆棒PSP/PHOTO目录内就可以了。





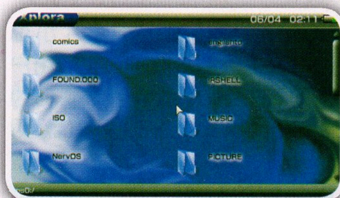
多功能软件 XploRa

软件作者：ne0h
最新版本：V1.8
适用主机：PSP-1000/PSP-2000

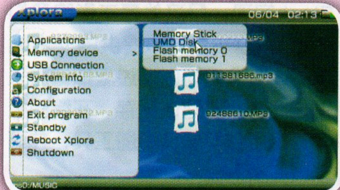
人人都喜欢漂亮，用过一款名叫Filer的文件管理软件的玩友大概都恨作者为什么不给它穿一件华丽的衣服吧。如今，身着华服的XploRa出现了，与Filer一样拥有文件管理、音乐播放、图片浏览等功能。XploRa最吸引人的还是它靓丽的界面，仿苹果操作系统的界面让人有耳目一新的感觉，所有的文件以图标化显示，不同的图片代表不同类型的文件。当然，初出茅庐的XploRa在细节功能上还无法与Filer相比，但却有了向Filer叫板的资本。

XploRa支持多语言菜单，软件提供了包括英语、法语、葡萄牙语等在内的五种语言菜单。XploRa有着完善的文件管理功能，用户可以对文件或文件夹进行复制、粘贴、删除、重命名等操作，也可以新建文件夹或查看文件属性。XploRa内置了文本浏览器，可以直接打开TXT格式的文本进行编辑，只是虚拟键盘不太好用。XploRa可以直接播放MP3格式的音乐，并浏览JPG、PNG、BMP等多种格式的图片，对于ZIP格式的压缩文件，XploRa能够对其解压缩。XploRa可以直接运行自制软件以及ISO、CSO格式的游戏，在需要运行的文件上直接按×键即可。

XploRa采用了菜单化的操作方式，将光标移动到文件上后，按○键打开文件菜单，此时会出现Copy（复制）、Paste（粘贴）等选项，类似Windows系统中的右键菜单。文本编辑器中，按START键可以调出虚拟键盘，按SELECT键则可以退出，为防止内容丢失，软件会弹出是否保存的提示对话框。文件浏览界面中按START键则能够调出系统菜单，进行重启、连接USB等操作。







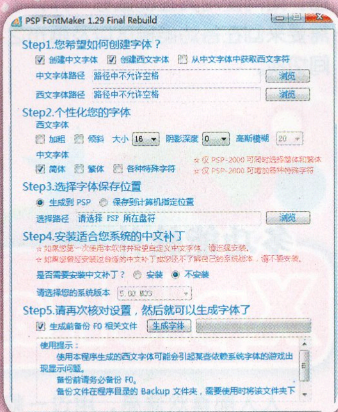
字体变更软件 PSP FontMaker

软件作者：——
最新版本：V1.29
适用主机：PSP-1000/PSP-2000

电脑可以更换字体，手机可以更换字体，MP4也能更换字体，我们的PSP又岂能落后于他人。虽然索尼没有为PSP加入更换字体这样的功能，但聪明的编程者们总能想到办法。通过PSP FontMaker，我们可以方便地为PSP更换字体，想要黑体就黑体，想要楷体就楷体。软件适用于安装有5.00 M33固件系统的PSP，可以将电脑上的TTF格式字体转换为PSP可以识别的格式，然后拷贝至Flash0闪存内，替换系统原来的字体文件。

PSP FontMaker支持对字体美化处理，包括加入阴影、加粗、倾斜，也能改变大小，不过这些只限于西文字体。如果是中文字体，则仅支持繁体、简体转换以及特殊字符。注意，只有PSP-2000才能同时选择简体和繁体，并且也只有PSP-2000才能加入特殊字符。

软件的操作分五步走，虽然对F0闪存进行写操作有些危险，但只要按照软件提示步步为营，一般来说没有问题。建议第一次使用时，安装中文补丁。对于F0内的原文件，还是做一个备份比较好。

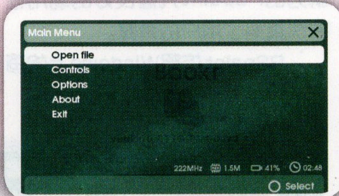


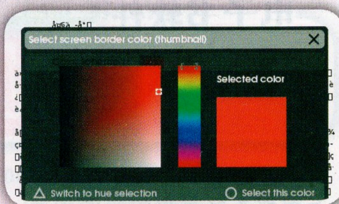
电子书软件 Bookr

软件作者：——
最新版本：Gai
适用主机：PSP-1000/PSP-2000

对于学生来说，PDF阅读器十分重要，很多文献都使用了PDF格式。Bookr凭借支持PDF格式的文件在众多电子书阅读软件中打开了一片天地。如今新版的Bookr经过国人的改进，功能上又有所升级。新版的Bookr已经整合了CJK字体和cmap文件，用户不需要再安装字体文件，就能正常显示中、日、韩文字，其中中文包括简体和繁体。另外，Bookr还支持DJVU格式的文档。DJVU是一种类似PDF的图书保存格式，采用新图像压缩技术，能够将图像的前景和背景分开压缩，让文字和背景脱离。DJVU支持彩色图像，并且具备了高压缩率。Bookr加入对DJVU的支持可以说顺应了潮流。

使用时，用户可以将TXT、HTML、PDF等格式的文档放入任意文件夹内。通过Open File选项来浏览文件夹，选择文件后按○键打开。在Option选项中，软件提供了丰富的细节设置，包括更改颜色、调节CPU频率、改变滚动速度等。通过Controls选项，用户则可以更改快捷键的设置，根据自己的习惯设置按键吧。





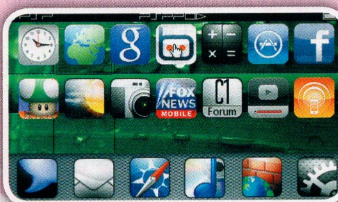
多功能软件 PSPPOD

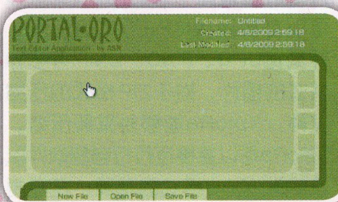
软件作者：——
最新版本：2G
适用主机：PSP-1000/PSP-2000/PSP-3000

上面介绍的PSP图片小说生成器估计会让PSP-3000用户有眼前一亮的感觉，这款名为PSPPOD的多功能软件同样能运行于PSP-3000之上。PSPPOD基于网页制作，只要我们打开PSP的网页浏览器就能运行PSPPOD了。PSPPOD提供了包括时钟、在线游戏、计算器、文本编辑器、绘图板等在内的众多功能。PSPPOD的界面十分漂亮，每个图标代表一个功能，颇有iPod和iPhone的风范。

PSPPOD的不少功能通过Flash实现，但这丝毫不影响我们使用。在PSPPOD提供的文本编辑器中，我们可以通过虚拟键盘来输入文字，并可以保存。在绘图板中，则提供了多种绘图工具，并可以改变颜色。

软件的使用和普通的网页浏览是相同的，用滑杆来移动光标，按○键确定，按L键则可以返回主界面，按×键退出程序。





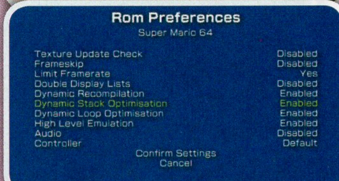
N64模拟器 Daedalusx64

软件作者：——
最新版本：Beta 2
适用主机：PSP-1000/PSP-2000

当任天堂在1996年发售N64的时候，没有人看好这款仍使用老式卡带作为存储媒体的游戏主机。果然，N64的销量远远逊于PS和SS，但好在任天堂并不气馁，推出了众多优秀游戏。N64采用了64位的CPU，以PSP的机能，模拟起来非常吃力。曾经，PSP上的DaedalusPSP让大家看到了玩N64游戏的曙光。但在推出R13版后，却悄然停止开发。正当大家快将DaedalusPSP遗忘的时候，作者重新又杀回来，并将软件改名换姓为Daedalusx64。新名称意味着新开始，Daedalusx64很快就带给大家惊喜，虽然还只是Beta 2版，但性能上已经有了飞跃的提升。如果将跳帧设置为2，Daedalusx64能够比较流畅地运行部分游戏，像《超级马里奥兄弟64》、《马里奥赛车64》等，贴图基本无错误，但声音还有一些小问题。

使用时，将N64游戏ROM放入Roms文件夹内，启动模拟器后首先进入ROM浏览界面，按×键确认运行。通过Edit Preferences选项，可以对跳帧（Frame Skip）、开关声音（Audio）等进行设置。专辑中还有这款软件的详细介绍，感兴趣的玩家快去试试吧。





同人游戏

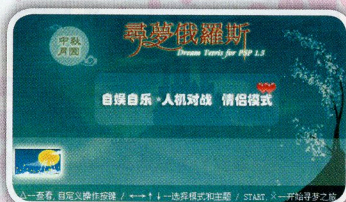
寻梦俄罗斯

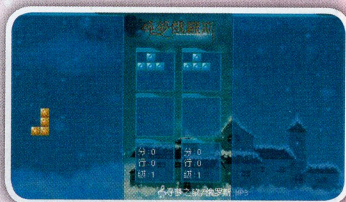
软件作者：Zipxing
最新版本：V1.5
适用主机：PSP-1000/PSP-2000

谁也没想到，《俄罗斯方块》这款由俄罗斯工程师发明的方块小游戏会让人如此着迷，乃至全世界的男女老少为之疯狂。《俄罗斯方块》似乎天生是为掌机而生，作为GB的首发游戏，曾为GB的普及立下了汗马功劳。对于方块迷们来说，随时随地玩到方块游戏才是最重要的，PSP上岂能没有《俄罗斯方块》呢？由国人Zipxing开发的《寻梦俄罗斯》是PSP上众多《俄罗斯方块》游戏中最为出色的一款。

游戏有着极高的完成度，包括背景、音乐、音效等，根本不像业余级作品。作者还开发了众多个性功能，游戏支持多主题切换，玩家甚至可以自定义主题，每个主题的界面以及背景音乐都不同。情侣模式中玩家可以进行双打，不过不是联机，而是一台机器双人操作。游戏还有强大的自定义功能，包括方块下落的速度、方块旋转的方向以及背景音乐等，玩家都能进行改变。为了让玩家不断挑战自我，游戏加入了单机排行榜功能，可以保存最高分记录。

游戏还设计了有趣的暂存以及连击系统。连击系统主要针对对战，连续消去多行方块后，就会给对方造成干扰。游戏界面中的NEXT区会显示下一个将要掉落的方块，SAVE区则显示暂存的方块。如果玩家感觉当前下落的方块不合适，可以按L键将其暂存放到SAVE区中，等需要时再按一次L键将其调出。





同人游戏

欢乐斗地主

软件作者：Wxnlyq
最新版本：V1.5
适用主机：PSP-1000/PSP-2000

斗地主是国人喜闻乐见的扑克牌游戏。游戏最大的弊端就是必须得凑齐足够的人数，否则就无法开局。相比之下，通过PSP玩斗地主游戏就没有这种烦恼了，有电脑AI帮忙，一个人也能独得其乐。

PSP上的这款名为《欢乐斗地主》的游戏采用了QQ同名网络游戏的规则，玩家应该能轻松上手。游戏界面上得分、底分等数据都用中文表示，一目了然，过牌、叫牌的时候还会有中文的语音提示。软件支持多存档，每个用户可以保存不同的存档，防止记录数据混淆。游戏还支持无线联机，通过无线路由器作中转，与身边好友对战。

游戏时，玩家用PSP的滑杆来移动光标，按方向键上选牌，按方向键下撤回选牌，按△键撤回全部的选牌，按○键出牌，按×键过牌，按□键辅助出牌，按L键保存当前进度，按R键读取最近保存的进度。







同人游戏

Alex the Allegator 4

软件作者：--
最新版本：R2
适用主机：PSP-1000/PSP-2000

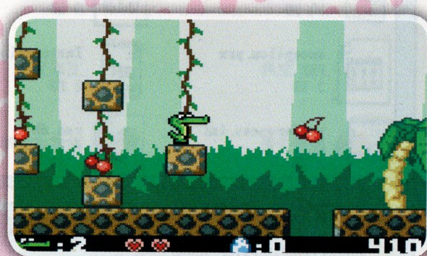
Capcom在Xbox360等次世代游戏机上推出的《洛克人9》一改以往华丽的声色，以8位机的效果示人。虽然粗糙，但却吸引了不少玩家掏银子。PSP上这款名为《Alex the Allegator 4》的同人游戏比起《洛克人9》过犹而无不及，背景、人物的构成极为简单，甚至连画面也变为黑白，一下将玩家带回GB时代。不过还好，稍后作者推出了彩色版，内容没变，将场景和人物上了颜色，完成了从GB游戏到GBC游戏的过渡。

游戏的故事情节很老土，鳄鱼GG的GF被坏人绑架，英雄救美的冒险历程由此开始。游戏为横卷轴过关形式，玩家操纵鳄鱼GG通过跳跃来躲避各种陷阱。





游戏中，用方向键移动角色，按○键跳跃，按△键回到主界面。游戏还具备了开放式的关卡编辑器，玩家可以从http://alex4.webz.cz网站上下载数据包，生成关卡数据放到PSP中继续玩。



结语

回顾这半年PSP软件业，由于缺少破解等方面的刺激，各种老牌软件的更新频率严重降低，而大部分模拟器也日趋成熟、停止更新，抢眼的新软件实在不多，不过笔者还是希望本辑介绍的这几款软件能够给大家带来一些新感受。文中介绍软件下载地址如下，欢迎大家下载试用哦。

下载地址：http://www.tg777.com/download/7503.html

掌上N64模拟器新体验

DaedalusX64

三年前的今天正是PSP各种模拟器井喷之时，从GB、GBC、FC、SFC、MSX到MAME、PS、NeoGeo、SS甚至DC等高级机种，各种模拟器层出不穷。那时，也有自制软件爱好者提出用PSP模拟N64的设想，但由于相比N64那颗采用RISC指令集的64位、主频93.75MHz CPU，32位的PSP机能并没有过高优势，大家都觉得用PSP来模拟N64是件不可能的事情。可是3年后的今天，一款名叫DaedalusX64的模拟器却将这不可能实现的事情化为可能。下面我们就来看看这款模拟器的使用方法吧。

文 寰仔

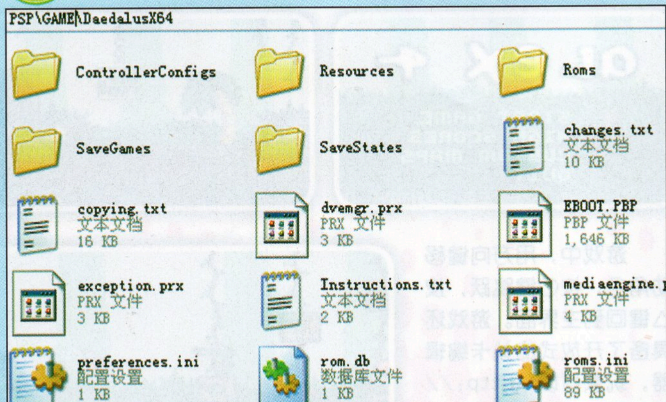
简介

DaedalusX64的前身是DaedalusPSP，它在最初并不被玩家们看好，一直到两年前的R8版时，还没有软件菜单界面、模拟效果也可以用一塌糊涂来形容，远不及PSP上的首款N64模拟器Monkey 64效果出色。可经过作者两年来的不懈努力，更名后的DaedalusX64才发布到Beta2 Lite版就给玩家带来了意外的惊喜，不仅模拟器对ROM的兼容性提高了不少，更重要的是模拟速度也有了质的飞跃，许多小游戏通过优化设置后，已经能够比较流畅地在DaedalusX64上运行，而且声音部分模拟效果也相当不错，笔者最近就在用它复习《超级马里奥兄弟64》。不过目前发布的Lite版仅能运行游戏，一些诸如按键设定的扩展模块还没有发布，玩家只能按照模拟器默认配置来操作游戏。下面就让我们一起来看看它的使用方法吧。

使用教程

软件名称：DaedalusX64
最新版本：Lite Beta2
适用固件：3.52 M33以上版本自制固件，推荐使用5.00 M33自制固件
适用主机：PSP—1000/PSP—2000

1 首先上网下载软件，下载地址见《PSP软件群英会》文末。解压后获得DaedalusX64文件夹，直接将其复制到记忆棒PSP\GAME目录下即可。



2 上网下载N64游戏ROM，解压后将其复制到记忆棒模拟器DaedalusX64\Roms目录下。

DaedalusX64\Roms

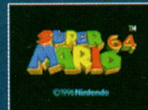
名称	大小	类型
MarioKart64.v64	12,288 KB	V64 文件
StarSoldierVanishingEar...	12,288 KB	Z64 文件
SuperMario64.v64	8,192 KB	V64 文件

3 在PSP的XMB界面下选择“游戏”→“Memory Stick”，找到DaedalusX64程序图标。



4 启动模拟器后，首先出现的是模拟器LOGO画面，接下来自动进入ROMS菜单，在这里我们可以选择ROM，选中的ROM在屏幕左侧还有预览图和ROM详细信息。ROM预览图保存在模拟器Resources\Preview目录中，玩家可以根据模拟器目录下roms.ini配置文件中预览图文件名标准来为自己喜欢的游戏添加符合规格的PNG格式预览图。

Global Settings　Roms　Selected Rom

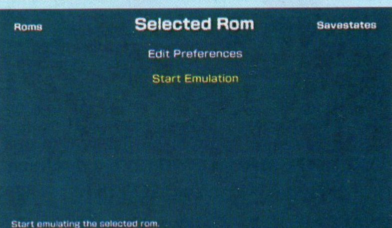


o Super Mario 64
Sin and Punishment - Tsumi To Batsu
Zelda no Densetsu - Toki no Ocarina

Boot: CIC-6102
Country: USA
Size: 8 MB
Save: Eeprom4k
EPak: Unknown
DynarecSupported

1 a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z ?

5 选好ROM后按×键，会出现ROM选择菜单，第一项“Edit Preferences”是编辑游戏运行设定，模拟器为每款游戏保存不同的设定文件，以便应对游戏需要不同的配置才能达到最好效果的要求。而第二项“Start Emulation”则是开始读取并运行ROM，执行后稍等片刻就会进入游戏了。

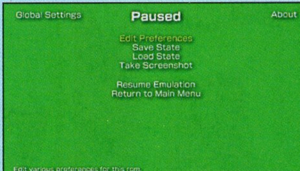


6 进入游戏后按键对应关系如下：

N64按键	PSP按键
摇杆	滑杆
方向键	○+方向键
C方向键	方向键
A	×
B	□
Z	△
START	START
L	L
R	R

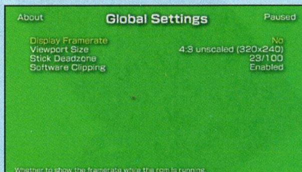


在游戏中按下SELECT键就可以进入设置菜单。设置菜单共有六个选项，功能如下：



7

选项	功能	备注
Edit Preferences	编辑配置文件	与游戏开始前设定项目相同
Save State	保存即时存档	即时存档保存在模拟器SaveStates目录中
Load State	读取即时存档	非即时存档，即游戏正常存档保存在模拟器SaveGames子目录中
Take Screenshot	截取游戏图片	图片保存在模拟器Dumps子目录中以游戏名命名的文件夹下
Resume Emulation	继续游戏	—
Return to Main Menu	重新退回ROM选择菜单	—

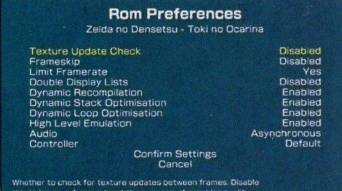


在设置菜单直接按下L键还可以进入“Global Setting”全局设置界面，全局设置针对所有游戏采用共同配置方案，其中四项功能如下：

8

选项	功能
Display Framerate	显示游戏帧数，一般选择No即可。
Viewport Size	缩放模式，使用“4：3 unscaled（320×240）”模拟速度最快。
Stick Deadzone	PSP滑杆灵敏度死区，默认23/100即可。
Software Clipping	顶点软剪裁技术，禁用虽然能带来速度的小提升，但会降低图像质量，比如《马里奥》中关闭就会造成图像黑区，默认Enabled。

优化完全局参数我们再来看看设置菜单的配置文件编辑选项，程序会针对每个游戏单独存储这些设定，设定好后选择Confirm Setting就能将其保存在模拟器preferences.ini文件内，这里共有十项，功能如下：



9

选项	功能
Texture Update Check	贴图更新检查，关闭可提高帧数，但对《马里奥赛车》这类游戏必须开启，否则会有显示问题。
Frameskip	跳帧，跳帧可以有效提高游戏速度，一般设置为2就能保证不少游戏流畅运行。
Limit Framerate	帧数限制，对某些运行超速的游戏需要开启，默认为No即可。
Double Display List	开启后能修复《黄金眼》等游戏显示震动的问题，默认Enabled。
Dynamic Recompilation	动态重编译，开启后能有效提高游戏速度，默认Enabled。
Dynamic Stack Optimisation	与动态重编译同时工作，带来额外速度上的提升，默认Enabled。
Dynamic Loop Optimisation	开启后能提高部分游戏速度，但也有可能造成兼容性问题，默认Enabled。
High Level Emulation	高优先级模拟，开启能提速，默认Enabled。
Audio	分Asynchronous、Synchronous、Disabled三种状态，分别是异步、同步和关闭，选择关闭可提高模拟速度，选择异步速度不错，但声音有时会对不上，选择同步效果最好但速度最慢。
Controller	操作选项，目前只能选Default，等有了操作扩展就能自定义操作了。

10

在菜单中选择Save State，就可以进入存档保存界面，选择空档位按下×键保存即可。即时存档的16个档位是所有游戏共用的，这一点大家一定要注意。读档画面与存档画面类似。另外，在ROM选择界面直接按下R就能进入读档画面，选择即时存档后模拟器会自动加载ROM和即时存档，非常方便。不过即时存档的可靠性还有待改进，有时会出现读档后人物自动移动无法操作的问题。建议大家多使用游戏中的传统存档功能，更加保险一些。

结语

用DaedalusX64模拟器玩一些8MB容量的ROM，调整配置后很多都能流畅运行，我们在这里也向大家强烈推荐这款功能实用、强大的模拟器。

北通PSP周边专页

在最近一年多的时间里，北通在PSP周边领域可谓大展手脚，各种类别的周边产品层出不穷，尤其在电池类产品上，更是下足了功夫，仅编号266的电池组就经过三次改良，还有直插坐充369等多款产品推出，下面就让我们一起来看看几款北通的PSP周边产品吧。



动力堡垒，提高PSP使用时间

种类：电池
机种：PSP-1000、PSP-2000、PSP-3000
颜色：黑色银色相间
内含：北通动力堡垒×1、PSP配套输出连接线×1、产品使用说明×1、服务保障卡×1



电池一直都是制约掌机充分发挥职能的重大瓶颈，PSP作为新一代的便携式掌机，其超强的处理器和4.3寸的超大液晶显示屏，让它在电力续航的能力上显得捉襟见肘，尤其是PSP-2000和PSP-3000，为提高便携性在原有基础上又降低了电池的电容量为1200mAh，更是让掌机电力捉襟见肘了。玩家通常使用3、4个小时就会遭遇没电的尴尬，尤其是对于时常出门在外的朋友，一旦主机没电而又无法找到充电电源，那这个新一代的便携掌机就立刻没有用武之地。北通推出的这款适用于PSP的便携周边电池扩展配件，它可让玩家的PSP在脱离电源的情况下单独看电影使用十小时以上，在能源扩展方面算是一个新的选择。

动力堡垒外壳采用了PC碳酸聚酯纤维，变形温度达130℃，可以很好的防止电池包在使用过程中出现的安全问题。动力堡垒的长度和厚度大约是PSP主机的2/3，重量不算很沉，可以很好的收纳到出门旅行的包裹中。在动力堡垒的包装盒上有着相关的产品参数，盒内也有着产品的使用说明，玩家在使用之前可以先来阅读一下。北通动力堡垒的充电时间大概是5小时左右，电量的保存时间有30天以上，超过30天的话其电量就会低于80%了，要想使用就建议再次充电了。此外，当动力堡垒的自身电压低于3.2V时，它也会提示玩家为其进行充电，这点设计的十分人性化，以免出门途中遇到电池包也没有电的尴尬。

平时给动力堡垒充电时其正面上方的指示灯为红色，充满电后为绿色。电池包的背部有睡眠重启按钮，使用时按一下，红灯亮一秒即熄灭表示已经重启完毕，这时候可以用它为PSP充电了，如果是长时间按的话，红灯会亮三秒才熄灭，此时的动力堡垒为睡眠模式，电压会变成3.3V～4.2V，将不能再给PSP进行充电工作。

北通的这款堡垒在设计和使用上都有着不错的表现，对于时常要出门旅行的朋友来说一款值得考虑的贴身产品。

产品参数
1. 输入：DC 5V/2A（指定PSP原装电源或其他符合5V/2A电压及功率的正规品牌代用电源）
2. 输出：DC 5V/0.7A
3. 内部静态耗电电流：≤1.2mA
4. 内部睡眠耗电电流：≤0.3mA
5. 电量保有时间：放置30天，保持在80%以上
6. 低电量提示：3.2V以下开始提示
7. 充电时间：约4.5小时
8. 使用时间：PSP-2000看电影约12～14小时





魔方旋音，耳麦套装新选择

种类：耳机/线控
机种：PSP-2000/PSP-3000
颜色：黑色
内含：耳机×1，新型线控×1，耳机胶套×3

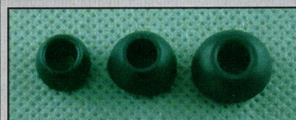


提起PSP的线控，大家恐怕都会想到圆饼一般的设计。即便是PSP-2000的新版线控，也只是在大小上相比之前的款式略为减了减肥，而款式则同样沿用了Walkman时代的圆形设计，除了没有液晶屏幕，其他几点倒是和松下CD线控有几分相似。北通魔方旋音则充分打破了PSP传统的外形设计，以庄重、大方的全新造型，来到了玩家的面前。

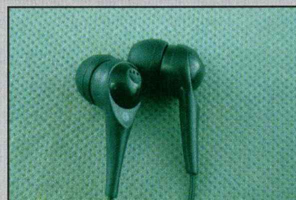
魔方旋音是一款全新的耳机、线控套装，与以往产品不同的是，这款产品采用全新模具制作，不论线控部分还是耳机部分，都与传统PSP标配产品有很大区别。线控部分采用长方形设计，按键以半圈环绕设计分布在线控表面，小巧的线控体积也很便于携带。不过这款产品魔方二字还并不仅仅是为了形容它外形的独特，它最大的不同还在于线控部位新增的Mic功能，让PSP耳机、线控更像是手机的蓝牙耳机，方便了喜欢使用PSP Skype拨打网络电话的玩家。

产品附带的耳机效果一般，中音表现不错，高音略显不足，不过耳机胶套独特的设计令耳机漏音问题减小了不少，声音能够集中地传入耳中，营造的音场表现更为宽广。而附赠的大小不同的三套耳机胶套也能适合不同耳孔大小的玩家，体验耳机独特设计带来的厚重的音场感觉。





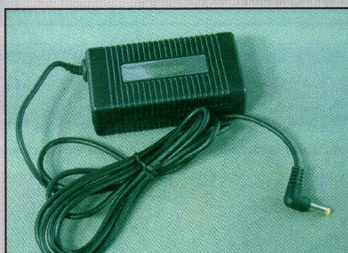








电池组266
种类：电池





灌电金刚
种类：电源





二代直插座充369
种类：充电器





水晶盒355
种类：保护壳

PSP主机导购简明指南

眼看五一假日将至，缩短了休息时间的小长假游山玩水虽然不算充裕，可过把游戏瘾还是绰绰有余的。只是时下市场行情、破解行情实在不怎么好，买机的玩家就要更加小心了！就拿Xbox360来说，买个双65纳米的，却玩不了老游戏盘；Wii满街卖的都是韩版，就是日版、美版的也一样要刷固件、装软直读也够你折腾一阵子；NDSi虽然暂时形势大好，买个新版烧录卡就能玩游戏，可价格实在让人颇感不值；PS3更过分，完全没有破解；Xbox360，则依旧有三红的潜在威胁。还是说回我们的PSP吧，可破解2000型奇货可居+未破解3000型廉价出售，让人不禁想起三年前的局面。有关PSP购买挑选的各种手法之前我们已经为大家做过详细介绍，这次就一起直入正题，由笔者来简单为您推荐两套PSP购买套装吧。

其他主机以及周边详细参考价格：

主机	价格
PSP-2000主机（黑白银）	2400元
PSP-2000主机（彩色）	2600元
PSP-2000主机（翻新黑白银）	1900～2100元
PSP-3000主机（黑白）	1150元
PSP-3000主机（神秘银）	1180元
PSP-3000主机（红蓝）	1300元
周边	
PSP-2000新型摄像头（带MIC）	298元
PSP-2000高仿色差线	50元
PSP GPS适配器	420元
PSP-2000原装TVOUT色差线	280元
PSP-2000组装TVOUT色差线	58元
PSP-2000原装线控耳机	280元
网卡	
神卡精英版	88元
神卡标准版	118元
WIFILINK	128元
盟区战卡	118元
配件	
PSP-2000彩条包（高仿）	28元
PSP-2000锂电池（高仿）	50元
PSP-2000锂电池（原装）	118元
PSP-2000钢牌包	45元
品胜久战王充电套装	98元
PSP-2000专用Hori膜（原装）	58元
PSP-2000专用卡登仕贴膜（新包装）	48元
记忆棒	
4GB索尼组装记忆棒（3870MB）	68元
4GBMARK2组装记忆棒（3829MB）	66元
8GB超高速HG组棒（7688MB）	148元
8GBMARK2组装记忆棒（7869MB）	138元
8GBTF卡+金士顿卡套	218元
CR-5400+晟碟16GB组合记忆棒	288元
金士顿原装适配器（高速 支持8GB）	68元

本文价格更新截止至2009年4月7日，各地行情不一，仅供参考。

PSP-2000型游戏套装

品牌	型号	价格
主机	PSP-2006（黑白银）	2400元
记忆棒	8GB MARK2记忆棒（组装高速7869MB）	138元
贴膜	卡登仕PSP-2000/3000专用液晶保护贴膜 机身护翼	20元
保护盒	北通水晶盒355	35元
数据线	PSP全系列通用USB 2.0数据线（数据传输+充电）	16元
耳机线控	北通魔方旋音	80元
总计		2689元

想要用PSP玩ISO游戏？那么价格昂贵的可破解PSP-2000已经成为你惟一的选择。由于全新主机所剩不多，报价也因此继续上扬，而且大部分商家都处于有价无货的状态。购买时一定要仔细挑选，谨防商家用翻新机滥竽充数，更可怕的是用无法破解的TA-088v3主板PSP-2000蒙骗你，因为无法破解的TA-088v3主板主机比可破解主机价格要低1000多元，因此大家一定要在店里看着商家用神电刷好M33自制固件才能掏钱买下主机。记忆棒上，玩家还是以黑色的MARK2记忆棒为主，最近读取速度更好的红黑色PRO HG组装记忆棒比较缺货，而黑色MARK2记忆棒在速度上和红黑色PRO HG记忆棒差距并不大，只要记住购买的时候尽量测试下，容量为7869MB就说明是速度、品质较高的组装记忆棒，实在不放心还可以用软件来测试一下。在保护类周边的选择上，带有机身护翼的卡登仕PSP-2000/3000专用液晶保护贴膜仍旧是玩家的首选，平易近人的价格和功能丰富的产品，让它自身的性价比体现到了极致。对于PSP-2000的耳机线控，我们向玩家推荐北通魔方旋音，这款新上市的耳机线控不但声音表现出色、外观设计别致，而且还具备麦克，满足Skype聊天的需求。平时经常将PSP携带在外的玩家还可以考虑购买一套北通水晶盒，能在充分保护你PSP不受伤害的同时也不妨碍玩家正常玩游戏，甚至还能充当电影支架来使用。



■奇货可居的PSP-2000。

PSP-3000型影音套装

品牌	型号	价格
主机	PSP-3006（港版钢琴黑）	1150元
记忆棒	8GB MARK2记忆棒（组装高速7869MB）	138元
贴膜	高仿Hori PSP-3000专用贴膜	5元
保护包	北通五彩防水包353	30元
数据线	PSP全系列通用USB 2.0数据线（数据传输+充电）	16元
总计		1339元

经过长达半年的等待，PSP-3000仍旧没能破解，而这半年中变化最大的就是PSP-3000的价格，一路跌至谷底，如果对游戏没有特别爱好、用PSP看看片听听歌曲就能满足的玩友，这时已经是入手PSP-3000的理性消费期了。在PSP-3000的选购中，主机颜色玩家可以根据自己的喜好来选择，毕竟各个颜色的主机价格都很便宜，不像PSP-2000那样没有选择的余地。周边配件上，PSP全系列通用的USB 2.0数据线能够满足玩家的传输数据的需求，它一共有两个接头，其中圆型接头用于给主机充电，T型接头为miniUSB插头，用于PSP与电脑间的数据传输。保护类产品笔者推荐北通五彩防水包353，由于主要是用来看电影，购买水晶壳必要就不大了，而买款功能可靠、用耳机线控听歌方便的便携包反倒成为消费重点。而北通五彩防水包价格便宜，性能不错，还能充当电影支架使用，看片、听歌又都很方便。而对于贴膜这样的消耗型周边，本身看电影对贴膜已经没有什么高要求，因此选择最便宜的高仿Hori贴膜即可。耳机配置方面同样可以购买北通魔方旋音，不过笔者也建议高要求的听友还是购买一些专业耳机吧，反正PSP-3000本身自带麦克。


▲丰富的色彩成为PSP-3000的一大亮点。



全新的游戏类型，不变的恶搞精神

文 火花の祭（levelup.cn）

RPG	捉猴啦 比波猴战记		
	サルゲッチュ ピポサル战记		
SCEJ	2009年3月19日	日版	1人
4980日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

SCEJ自家的"《捉猴啦》系列"，以其轻松搞笑的游戏风格赢得了不少玩家的青睐。滑稽可爱的"比波猴"在系列的历代主要作品中，都是作为被人类主角追捕对象出现的，而本次PSP版的《捉猴啦 比波猴战记》中，小猴子却披上了盔甲拿起了长剑，翻身做了主人，扎扎实实地过了一把救世勇者的瘾。本作一改以往的动作游戏类型，成为了一款实实在在的角色扮演游戏。尽管游戏类型发生了翻天覆地的变化，但是游戏"欢快搞笑，轻松幽默"的主旨确没有改变，想去比波猴的世界旅游吗？想去看看猴子们有些什么让人捧腹大笑的故事吗？请跟随笔者和"比波猴"王子的步伐，一起进入游戏的世界中去一探究竟吧。

操作指南

键位	作用
十字键	光标移动/地图画面时 上：朝选取路线前进/与面前人物对话/进入城镇 左右：旋转人物，选取路线
滑杆	同十字键
○	确定
□	打开地图/进行合成
△	打开人物菜单
×	取消

故事概述

笨蛋王子犯下大错误

今天真是阳光明媚，本想去王宫后边的香蕉树摘些香蕉来吃，但是还没来得及出发，就被父王叫去了王宫，他好像有些什么重要的事情要对我说，所以只能硬着头皮去了。到了父王那里，他严肃地告诉我说，我虽然是他的孩子，但是我实在是太笨了，而且太娇惯了，以后国家和他的基业，是没法托付给我这样的孩子的。看着父王忧愁的样子，我也替他担心，但是没办法啊，我就是这样的笨，自己也不知道该怎么办。后来父王经过考虑后对我下令，让我和随从一起出去云游四海，学习人生哲理、治国之道。虽然学习什么的我不太喜欢，但是能去外面的世界玩还是很好的，只是不知道外面有没有香蕉可以吃。

跟着随从经过了不少美丽的地方后，我来到了一座巨大的石像前，走了这么久，肚子也很饿了，就在这里休息。突然我发现了一个金色的香蕉，虽然有点小，但是看起来蛮好吃的，也不知道那随从在旁边嘀咕什么，先吃了再说吧。突然天昏地暗，在黑暗中出现了几个面目狰狞的怪物，我眼前一黑，晕了过去。



▶国王命令王子外出锻炼。



■笨蛋王子吃下了承载着恶魔封印的黄金香蕉。



■三魔王被放出。

游戏的世界是"比波猴"们所居住的"特吉西克王国"，这里是个和平美丽的地方。游戏的主人公是国王娇生惯养的笨蛋王子，国王因为担心王子未来无法继承自己的国家，就命令王子出外旅行，锻炼自己，结果王子却不小心吃掉了金色的镇魔香蕉，放出了曾今给国家带来灾难的三魔王，国王将从前封印魔物的天神雕像交给了王子，让王子去拯救这个世界，故事也就从这里拉开了帷幕……

游戏系统解析

在美丽的“特吉西克王国”中探险吧



父王给了我一个天神雕像，让我自己去摆平自己的烂摊子，去封印什么魔物，我也只能收拾好自己的行囊，开始旅行了。还好自己有几样曾经的小宝物，装备起来也不至于被外边的坏人欺负，带了点东西，我就急急忙忙上路了。我们“特吉西克王国”是个非常美丽的地方，蓝天白云，花鸟草虫，密林瀑布，都是这里的一道风景线，以前就听父王说过，现在亲眼所见，感觉还真是那么回事儿。不过这里道路交错，也不知道该走哪条路才好，总之先找条路走吧，如果前面是死路，再回来就是了。

走了不大一会儿，前面突然出现了两个恐怖的骷髅怪物，天哪，这该怎么办呐。现在一个人孤处密林，又不能去搬救兵，看来就只有去试试能不能打败他们了。还好我身为王子，也接受过一定的训练，勉强地攻击了几下，他们两个骷髅还真是不经打，被我这几下三脚猫的功夫就给摆平了，不过感觉自己变强不少，或许下次再碰到怪物的时候，自己的信心会足一点吧。



▲固定路线的移动方式，在节点处选择路线。


■片头CG动画中美丽的“特吉西克王国”。

游戏中“比波猴”的移动方式，并不是传统RPG的自由移动方式，而是采用了固定的移动路线，玩家必须控制“比波猴”在固定的线路中进行移动和探索，各条不同的线路，都是由节点链接而成的，玩家只有在节点处时，才能通过方向键来选择“比波猴”的前进路线，移动过程中是不能转向和停止移动的，而由于各条路线上所遇到的敌人和突发事件不同，所以选择合适的路线对于玩家来说也是比较重要的一点。这种固定线路的移动方法虽然有不少缺点，但是玩家在游戏过程中却不容易迷路，只要细心地去探索每条线路，玩家就可以将整个游戏的世界都浏览一遍，极大地减少了跑路的时间。

战斗系统

游戏的战斗方式是传统的回合制类型，战斗画面中规中矩，各种搞笑的必杀攻击和召唤攻击是战斗部分的一大看点，必杀攻击需要消耗王子的必杀槽，不同的必杀攻击消耗的必杀槽计量也不尽相同，必杀技的种类是由“比波猴”装备的武器所决定的，不同的武器对应几种不同的必杀技，所以想得到强力的必杀技就需要玩家入手一些高等级的武器才行。而召唤攻击则是玩家控制的主角“比波猴”身为王子的象征，只要有钱，王子就可以召唤出猴子士兵进行攻击，召唤所花去的金币数量越多，召唤技能就越强力，随着玩家等级的上升，召唤所能花费的最大金币数量也会有所提高，看来有钱还是能解决一定的问题啊（笑）。下面对战斗菜单做下简单的介绍：

▲游戏的战斗菜单画面。



▲强力的必杀攻击。

攻击	即普通攻击。
必杀技	以消耗必杀技计量槽为代价的强力技能。
召唤攻击（ピポダッチ）	以消耗金钱为代价的召唤技能。
使用道具（アイテム）	使用道具进行恢复生命等辅助动作。
逃跑（逃げる）	如果玩家觉得遇到的敌人过于强大，可以逃跑，但是注意逃跑是有几率失败的。
战斗快放功能	玩家可以选择是否开启，如果开启战斗速度会变得非常快。

贯穿游戏始末的迷你游戏

挑战眼花缭乱的迷你游戏吧

这几天的旅行还算顺利，途中遇到的一些小怪物我也能勇敢地上前去败他们，看来我没有想象中的那么笨啊，不知道为什么以前父王总说我笨。不过旅行中总能碰到一些让我意外的事情，我都搞不清楚是怎么回事。有次上坡时突然出现了一块巨大无比的滚石，朝我这边砸来，我哪能再想什么，撒腿就跑，还好我逃跑的速度一流，最后大石头被茂密树干拦住，我也终于松了一口气；有次走在路上，被一大群骷髅团团围住，我哪里能打得过啊，还好我金币多，召唤来了两只猴子兄弟，一起赶走了围攻我们的骷髅大队；还有一次我更是遇见了大山崩，无数石块从空中朝我砸来，我抱着脑袋团团转，最后还是侥幸躲了过去。真不知道我最后是不是还没见到三魔王，就先倒在旅行的路上了。

■躲避巨石的迷你游戏，需要玩家掌握巨石落地的节奏。

◀“上厕所”的迷你游戏非常搞笑，要在限定时间内让王子找到一间无人占用的厕所。

迷你游戏部分是本次《捉猴啦》中相当主要的一个部分。玩家在控制比波猴进行旅行的途中，会随机遇到一些突发事件，从而进入迷你游戏的环节。迷你游戏的种类繁多，难度也各不相同，对玩家的反应力、眼力和记忆力是一种考验。在旅行途中遇到的迷你游戏，如果玩家能成功地通过，还能获得不少经验值，这也是除了战斗外获得大量经验值的方法，请大家不要错过。然而一旦迷你游戏失败，会扣除玩家的HP值或者增加一些负面影响，还请玩家注意。当玩家遇到过某种迷你游戏后，该迷你游戏就会被添加到迷你游戏菜单中，供玩家随时挑战，一般分为最速通过和坚持时间最长这两种，只是不会再获得经验值罢了。

游戏中还会遇到某种突发事件会出现选项，玩家选择不同的选项会发生不同的效果，可能会进入迷你游戏，也可能会获得一些金币奖励，这些就要看玩家怎么去选择了。

■格挡弓箭的迷你游戏，考验玩家的眼力。

装备与合成介绍

打造风格各异的强力装备吧

跋山涉水了很久，我终于来到了一座像样的村庄，只是不知道里面有没有香蕉可以吃。村庄外的老大爷告诉我，村里有杂货店和铁匠铺，可以购买和锻造很多不同的装备，强力的装备可以对我的旅行带来不少帮助。我看了看自己破旧的大锤子，就决定去铁匠铺看看。那里果然有很多漂亮的装备，我看得眼睛都花了，但是那些装备也好贵，召唤士兵又用去了我不少金币，现在囊中羞涩，就只能选择一件普通的金属铠甲和一把低级的金属武器。但是穿上装备在镜子前看了看，发现自己还是变得威风不少，这才像个王子的样子嘛，以前总是穿着裤衩乱跑，确实有些丢人。走出了铁匠铺，我终于发现现在的自己也有了些传说中勇者的样子，看来封印三魔王，还真是要靠我这个王子才行啊。



◀▲不同种类的武器装备，不但属性不同，外型也有很大变化。

装备部分是游戏的亮点，玩家获得装备的主要途径是去杂货铺购买以及去铁匠铺锻造，锻造装备需要将两种不同的装备进行合成，成为新的高级装备。本次的游戏中，玩家对于比波猴装备的更换，是可以即时反应在画面上的，所以盔甲、武器、盾牌的不同，只要从外观上就可以分辨出来。装备种类也有很多，有的威风凛凛，有的滑稽可爱，不同的组合也有不同样子，而高等级的武器，除了外观上的不同，本身的能力也非常的强悍，所以对于玩家来说，在游戏的世界中去搜集五花八门的武器装备也是游戏的一大乐趣所在。

后记

本次PSP版的《捉猴啦 比波猴战记》的发售，可以说是给玩家带来了一道别样风味的小菜。虽然游戏中存在着种种缺点，但是游戏所倡导的那种清新可爱的游戏风格，还是值得广大玩家肯定的。游戏本身画面清新自然，背景音乐轻松风趣，再加上数量众多的迷你游戏，即时显示的装备系统，可以让很多玩家玩得不亦乐乎。游戏中的大部分设定都是简单易懂，所以玩家可以很快上手。如今大作云集的游戏市场，正是需要这样一款休闲题材的游戏来缓解一下大战过后玩家疲惫的心情，在此推荐给所有的小玩家和女性玩家，还有喜欢搜集装备挑战迷你游戏的朋友。如果你喜欢本作，就请赶快拿起自己的PSP，进入比波猴的世界里，去和笨蛋王子一起经历一场轻松搞笑的大冒险吧。

PSP上的梦幻大对决



《Sunday VS Magazine 集结！巅峰大决战》是继NDS版《名侦探柯南&金田一少年的事件簿 邂逅的两位名侦探》、《Sunday VS Magazine 梦幻九人队》后的又一款杂志创刊50周年纪念作品，《周刊Sunday》和《周刊Magazine》各有15部知名漫画作品的角色被收录到游戏中，角色人数总计达到上百名。作为一款格斗游戏，它的手感、严谨度和系统等方面都有待加强，不过若是单纯作为娱乐消遣的话，本作的素质还算是差强人意。对于动漫迷来说，能看到自己喜爱的角色汇聚一堂，也是一件很快乐的事。

文 koflover



FTG

Sunday VS Magazine 集结！巅峰大决战
サンデーVSマガジン 集结！顶上大决战

Konami	2009年3月26日	日版	1～4人
5250日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

全人物使用简介

本作的系统和操作方式都非常简单，即使是不擅长格斗游戏的玩家也可以轻松上手；游戏的隐藏要素虽然丰富，但开启条件却不复杂，只需要不断完成“アーケード模式”和“クエスト模式”就可以了，不再过多介绍。这里我们来简要分析一下全部30名可使用角色的性能特点，希望读者朋友找到自己喜欢的角色。

明石薰



可能因为是萝莉的缘故，所以手脚比常人要短，攻击范围是个大问题。必杀技比较丰富，飞行道具、升龙、突进技一应俱全，但性能很一般；还有两个召唤同伴的必杀技，分别是从对手头顶和身后攻击，有一定牵制能力。值得用的超杀是“サイキック・大切断”和“フォース オブ アブソリューション”，攻击范围很大。

绫崎ハヤテ



旋风管家的必杀技搞笑有余但实用性不足，整体攻击力偏低，必杀技判定也很一般，好在普通攻击还算好用，尤其是距离很远的下段攻击。超杀建议选择“マシンガン”，另外两个超杀很一般。

ネギ・スプリングフィールド



比较好用的角色，必杀技大多以远程牵制为主，“魔法の射手・雷の矢”可以让普通攻击命中时附加雷击效果，大幅度增加伤害，近战时也不输给他人。超杀“雷の暴风”和“白き雷”一个远攻飞行道具一个近身乱舞技，LV3超杀“樱华崩拳”威力很大，攻击范围又有大半个版面之多。

ルーシィ・ハートフィリア



她的必杀技都是各式各样的召唤技，虽然威力不错，但出招实在是慢了点，想要打中人就必须预判一些时间差。另外，个人认为她最好用的攻击方式并非是必杀技和超杀，而是站立重攻击，再强的对手也得在皮鞭下屈服……

ナツ・ドラグニル



和擅长远攻的ルーシィ完全是相反的风格，ナツ的必杀技几乎都是近距离攻击，不过必杀技 “火龙の咆哮”和超杀“火龙の叶炎”却是吐火。无论是攻击方式还是连续技都很爽快的角色，推荐大家使用。

墨村良守



堪称“无耻”的角色，必杀技范围大威力高，判定又极其刁钻，只要控制好几种结界的施放位置，可以让对手进退两难。他没有可靠的连续技，但是各类性能优异的普通攻击和必杀技完全可以弥补这个缺点。

雪村时音



必杀技没有墨村良守那么无赖，但那种无视距离的攻击方式仍然会让对手很头疼。和墨村良守比起来，她的必杀技和普通攻击较差，但连续技和超杀性能却又更胜一筹。

白浜兼一



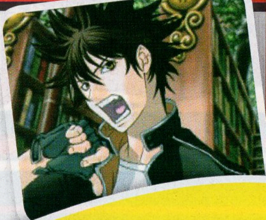
强力角色，普通攻击好用，连续技威力大，但最大的特点是必杀技“制空圈”和超杀“流水制空圈”，前者在发动时可以防御对方攻击并使其硬直，后者则是一定时间内都处于无硬直的硬体状态，靠这两个技巧可以轻易化解对方的攻击，再用强力的连续技还以颜色。

クロワッサン假面



强力角色，必杀技“スプレンディッド・ループ”可以快速在版面移动，而且几乎没有收招时间，可以立刻移动到对方身前或身后发起攻击；特殊技“←+重攻击”的动作和性能有点类似于“《KOF》系列”中草薙京的“七十五式改”，掌握好时机的话可以无限连，即使对手受身，也来得及用必杀技或者超杀追击。

南树



因为和“クロワッサン假面”属于同一部作品，风格有些类似，也是强力角色。必杀技“前方一回转”拥有快速移动的效果，收招时间也很短；特殊技“←+重攻击”虽然不能无限连，但命中对方就可以造成晕眩，并且可以在蹲中攻击后接续，是非常厉害的一个技巧。

风林寺美羽



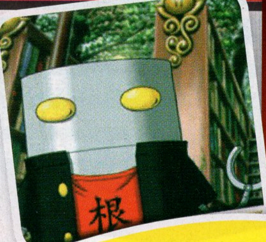
腿法出色，站立中攻击连按可以打出三连击，之后还可以接续重攻击和必杀技，连续技伤害很高。必杀技“虚实”可以用来扰乱对方，轻攻击是向后跳跃，而中攻击和重攻击则是向后跳跃后再突进攻击。

植木耕助



和他瘦小的外表不相称的是他的必杀技，范围都大得吓人，而且个个好用。大炮“铁”恐怕是游戏中性能最好的飞行道具，范围大、出招快、伤害高都不算什么，最重要的是出招时的那个巨大的炮管也有攻击判定。他的其他必杀技也各有特色，大家在游戏中慢慢体会吧！强力角色。

メカ泽新一



攻击方式极其搞笑的角色，无论是普通攻击还是各种必杀技都相当有看点，令人忍俊不禁，而它的实力强弱反而是次要的问题了。超杀也很有意思，“巨大化”可以让体型增大，看似气势十足，但没过几秒就会恢复原形；“自爆”则是以自身损失大量体力为代价去重创对方，但是对方受到的伤害也多不了多少，何况还有未命中的可能……

鹰村守



这个角色给人的感觉是虚张声势（不知道原作中是不是也是这样），必杀技看似威风凛凛，但判定和伤害都很一般，“余所见”这个必杀技除了找打外不知道有什么其他的用途，LV3超杀威力倒还不错。另外，他的站立轻攻击可以三连，中攻击可以二连，这样的话站立攻击连锁就可以打出6连击，还不算接续的必杀技。

幕之内一步



和鹰村守相比，他的必杀技性能更好。超杀“幕之内版ハートブレイクショット”可以直接把对方打晕，在连续技中非常好用。另外，他的站立轻攻击是4连，中攻击可以三连，如果再运用一些目押技巧，可以打出更多的连击数，但前提是距离不被拉开才行。可以考虑配合一些援护角色来打出这套连续技来。

高槻凉



中规中矩的角色，必杀技配置很全面，有飞行道具、有投技、也有丰富的打击技，普通攻击性能也算不错，但是没有什么特色，仅供对角色有爱的玩家使用。

犬夜叉



普通攻击和飞行道具比较强，但其他方面比较弱。必杀技“风の伤”是速度很快的贴地波，“金刚枪破（弱）”是一次发出两个斜上方飞行的冰凌，比较难躲；超杀“爆流破”和“金刚枪破”则分别是强化版。LV3超杀“冥道残月波”是在版面中制造一个黑洞，可以将对方吸引过去并造成很大伤害，同时角色本体也是有机会进行追打的。

花菱烈火



必杀技基本都是控制火焰的飞行道具，适合不同的距离，另外，“星”是个比较独特的当身技，可以瞬间移动到对方身后从而发动反击，不妨多多利用。LV3超杀“崩・虚空”几乎可以攻击整个版面，伤害也很高。

鬼眼の狂



必杀技很丰富，基本都是其他刀剑格斗游戏中常见的攻击方式，像拔刀斩、一闪突之类的手法在游戏中已经是屡见不鲜了。他的特色是拥有五种超必杀技，分别对应青龙、白虎、朱雀、玄武和黄龙，超杀数量是最多的，可惜一次只能装备一个……

美堂蛮



必杀技以近身打击为主，虽然攻击时带着一团紫焰看起来很拉风，但却没什么实际意义，和其他角色比起来上手难度要高出不少。超杀“邪眼”很有意思，可以让自己一定时间内处于隐形状态，只有攻击时才会短暂现身，很像“《侍魂》系列”中服部半藏的成名技巧。

苍月潮



必杀技都是各种用枪突刺的技巧，其中“枪よ、行け！”是把手中的枪投掷出去，然后再回到手中，往返时都带有攻击判定；LV3超杀“雷乱波”是在自身周围放电，伤害非常大。

铁刃



和鬼眼の狂一样是使用刀剑的角色，但战斗风格出入很大，由于身材矮小，所以机动性高，而且很多必杀技对他都难以做到全中。必杀技“波动”可以靠轻重按键来控制剑气的飞行方向，牵制效果很好；超杀“斗气斩”的伤害很大，一击可以造成近半数体力的伤害。

タイガーマスク



强力角色，所有必杀技都是投技，和一般投技必杀技所不同的是，他的所有必杀技不但可以接在普通攻击后作为连续技，还可以让处在防御硬直的对方角色破防，很容易把对手活活屈死。两个超杀都是投技的强化版，伤害很高。

デビルマン



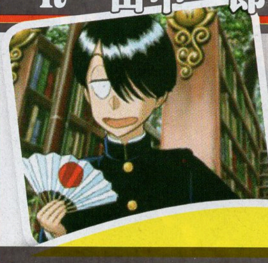
由于身材高大，所以无论是普通攻击还是必杀技，都有出色的攻击范围。“恶魔の风”、“恶魔の雷”和“恶魔の炎”都是很常用的牵制手段。“地狱の炎”的判定很小，只能在几乎贴身时才可以命中，但是伤害很惊人。强力角色。

新堂功太郎



他给人的感觉很像是《街霸》中的隆，白衣黑带，也有“缩水版”的波动拳和旋风脚，不过实力很一般，也没有什么特点。LV3超杀“龙之颚”在贴身时才可以两下全中，伤害很惊人。

R・田中一郎



形象很猥琐的恶搞角色，和“メカ泽新一”一样，攻击方式都很搞笑，这算是这个角色的最大特点。“外道照身灵波光线”可以把对方打晕，但遗憾的是不能接在普通攻击后，和其他角色的晕技相比要差很多。

泷泽升



强力角色，必杀技出招快，范围大，“国电パンチ”的中攻击和重攻击版本是连续攻击两次，若浮空高度合适的话还可以来得及追打；“ヒーローキック”是快速跳往对方身后再飞踢的技巧，和空中的“泷泽キック”结合使用可以扰乱对手。

ボス



本作的最终BOSS，实力当然只能用“无耻”来形容。他的特点就是攻击范围大，伤害高，比如飞行道具“串刺し岩投げ”和“アームビーム”，攻击范围足以封死对方的进攻路线；“一刀两断”的伤害足以和一般角色的超杀媲美；而LV3超杀メテオライト则是全屏追踪目标的陨石攻击，想要躲开是很困难的。

岛村ジョー



没有什么特点的角色，“パラライザー”命中后可以使对方晕眩，但不太容易打中目标；“レイガン”是高速光枪射击，可以在远距离捕捉对方的攻击破绽；另外，特殊技“←+重攻击”有地震判定，只有及时跳在空中才可以躲开，蹲下来也不行。

矢吹丈



必杀技以近身打击为主，攻击范围比较小，连续技花样很多，但牵制能力不佳；必杀技“クロスカウンター”和超杀“トリプルクロスカウンター”都是当身技；LV3超杀“燃えつきた…真っ白な灰に”发动后在一定时间内是受创无硬直的硬体状态，但是，持续时间结束后本局就会直接失败，算是一个破釜沉舟的技能。

平心而论，《Sunday VS Magazine 集结！巅峰大决战》这款游戏还是有一些可圈可点之处，不少人物的必杀技设定别具匠心，在正统格斗游戏中是很难见到的。人物之间的实力差距明显，不过为了忠实原著和照顾到游戏的娱乐性，平衡性问题确实也是在所难免的。希望游戏厂商在以后的作品中，不要一味地打“动漫牌”招揽人气，而是踏踏实实地在游戏品质上下功夫，做出来和动漫原作素质相媲美的游戏。

真人版《龙珠》格斗登场

FTG

龙珠 进化			
Dragon Ball Evolution			
NBGI	2009年3月19日	1～2人	日版
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

文 LIKY

真人版的《龙珠》电影自公布之日起就成为话题，游戏厂商自然不会放过这个受关注的机会，这款根据电影改编而来的PSP版游戏就适时地出现在大家面前，游戏是对战格斗类型，可选用的角色自然跟电影版的一致，而游戏包含的剧情模式也完全遵照电影剧情展开，如果你还没看电影，可以在这款游戏中体验一下全新的剧情。虽说电影遭受了大多数人的广泛恶评，但游戏的素质大家可以放心，因为本作采用的是之前大受好评的两款《真武道会》的系统，无论操作还是画面都有着不错表现。

登场角色

游戏中可选用的角色共有11名，其中悟空、布尔玛、龟仙人、乐平、悟饭（爷爷）等5名角色最初就可选用，其他的6名角色——琪琪、弗拉姆、大猿、Mai、短笛、超级短笛需要满足一定条件才能开启（具体见后面隐藏要素）。虽说登场角色数量实在少了点，但每名角色也都特色鲜明，各自拥有不同的必杀技、连续技以及超必杀技，要想熟练操纵所有人也不是一件容易的事情。

模式介绍

剧情模式（ストーリー）

剧情模式完全根据电影的情节进行展开，从开始的学校打斗到最后与短笛大魔王的对决，玩家将跟随主人公悟空的视点来体验故事发展。游戏通过静态画面来交代剧情和对话，其间穿插着对决，只有战胜对手剧情才能继续推进。对决时玩家主要操纵的角色当然是悟空，不过根据剧情也有控制其他角色的情况出现。剧情模式有12关，打败最终BOSS短笛大魔王后游戏便算爆机了，此后可以自由选择关卡挑战高评价，而有的关卡还会出现新的分支剧情。



▲对战时的场景也都根据电影实地场景而来。

街机模式（アーケード）

街机模式下玩家可以自由选择角色与其他对手展开对战，每名角色都有自己的一段原创剧情。游戏开始前玩家还可以设定难易度、对战时间以及对战局数等。

通信对战

利用PSP的无线功能与朋友进行联机对战。

练习模式（トレーニング）

自由选择角色练习格斗技巧，练习中可以开启菜单设置对手的各种状态。

任务模式（ミッション）

在这里有50项任务等待你来挑战，分为初级、中级、高级。

收集模式（ギャラリー）

在这里有着各种原画、漫画、音乐、音效等资料等着你来开启，而开启它们需要花钱的。

设定（オプション）

在这里可以设定基本键位、音量大小、存档读档、画面表示项目、玩家履历等资料。

生存模式（サバイバル）

剧情模式爆机一次后才会出现，选择一名角色不断挑战对手，看你能连胜多少局。

任务模式任务一览

初级
1.成功使出2次超重攻击（R+△）。
2.成功使用一次必杀技（○）。
3.使用必杀技打倒对手。
4.不使用必杀技打败对手。
5.成功使用一次究极技（↑+○）。
6.使用究极技打倒对手。
7.规定时间内（15秒）不受伤害。
8.在限定时间内打倒只会防御的对手。
9.在120秒以内打败对手。
10.使用一套连续技给予对手700点以上的伤害。
11.不使用轻攻击（□）打败对手。
12.不使用重攻击（△）打败对手。
13.成功使用3次蓄力攻击。（按住△或□不放）。
14.在体力只有50%以下的状态下打败对手。
15.成功回避4次攻击。

中级
1.成功使出5次超重攻击（R+△）。
2.成功使出5次超级防御（R+×）。
3.不使用R键战胜对手。
4.不使用防御键（×）战胜对手。
5.成功使出5次反击技。
6.开局后抢先攻击到对手并战胜对手。
7.规定时间内（30秒）不受伤害。
8.成功使出5次蓄力取消。
9.在90秒以内打败对手。
10.使用一套连续技给予对手1200点以上的伤害。
11.成功从对手背后攻击。
12.不使用集气键（L）打败对手。
13.成功使用5次蓄力攻击。
14.在体力只有30%以下的状态下打败对手。
15.成功回避7次攻击。

高级
1.成功从对手背后攻击3次。
2.成功使出2次追击连续技。
3.成功用追击连续技打倒对手。
4.成功使出2次即时追讨。
5.成功用即时追讨打倒对手。
6.成功使对手防御崩坏。
7.成功使出3次回避反击。
8.成功使出5次回避反击。
9.成功使出4次受身。
10.在60秒以内打败对手。
11.规定时间内（60秒）不受伤害。
12.只使用必杀技战胜对手。
13.使用一套连续技给予对手1500点以上的伤害。
14.不使用必杀技键（○）战胜对手。
15.不耗费气力战胜对手。
16.成功使用7次蓄力攻击击中对手。
17.使用投技打败对手。
18.成功拆投3次。
19.在体力只有10%以下的状态下打败对手。
20.不费血打倒对手。

轻松易上手的操作



▲在练习模式下好好进行操作的练习吧。

本作的操作以及对战系统基本沿袭自之前的两作《真武道会》，玩过那两作的玩家应该能轻易上手，游戏也不存在搓招的概念，配合方向键和功能键就能使出所有的必杀技、超必杀技以及连续技，而且游戏中你也可以随时暂停调出出招表查看招式，很方便。不过出招表中的按键有另一套命名方式，需要熟悉才行。基本操作可以参看右表。由于没有复杂的搓招和严格的输入要求，玩家往往一通乱按也能打出非常华丽的连续技，所以玩起来非常爽快。

基本操作

方向键	→／←	左右移动
	→→／←←	左右冲刺
	↑↑／↓↓	纵深冲刺
滑杆	滑杆	冲刺移动
功能键	□	轻攻击（简称R）
	△	重攻击(简称S,按住可蓄力)
	○	必杀技（简称SP，按住可蓄力）
	×	防御／闪避／受身（简称G）
	L	集气（简称C）
	R	爆气（简称B）
	L+R	进入超级模式（B+C）
	□＋×	投技（R+G）
	Start	开始
	Select	练习模式下恢复气槽

高级技巧值得研究

虽说通过简单的操作就能发出必杀技以及连续技，但实际上游戏的系统并非如想象中那么简单，只有深入地了解了一些高级技巧，你才能更自如地操纵角色打败更高难度的对手以及发掘出更华丽的连续技组合。

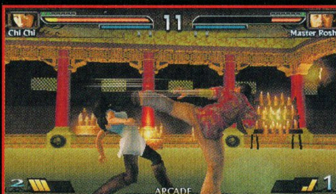
R键的功能

R键的爆气功能在游戏中非常重要，按住R键再配合其他操作可使移动、攻击、防御等行动方式进行强化，记得灵活应用。

R+→/R+←	高速冲刺前进／后退
R+↑/R+↓	高速纵深冲刺，可以绕到对手身后
R+□	爆气轻攻击
R+△	爆气重攻击，命中后对手出现大硬直
R+×	爆气防御，防御时防御槽不减
R+○	爆气必杀技，威力和范围增加

×键的功能

×键的功能也需要好好掌握，按住×键不放是进行防御；在对手攻击的一瞬间按下×键则是闪避对手攻击；对手攻击的一瞬间按下“前+×键”是瞬间出现在对手身后的“闪避反击”；在倒地的瞬间按×键则是受身，在倒地的瞬间按“前+×键”则是快速起身出现在对手身后的“闪避反击”，这些技巧玩家可以在任务模式以及练习模式中慢慢体会。



▲在高难度模式下，利用×键闪避对手攻击然后进行反击是非常有效的打击手段。

蓄力取消

所谓蓄力取消是指在使用蓄力攻击（按住△或○不放）的过程中，可以立刻按防御键（×）或者爆气键（R）来取消蓄力，这个技巧的意义在于使用某些包含蓄力攻击的连续技时，可以蓄力取消来连接另一套连续技。

追击连续技

使用蓄力重攻击击飞对手后，立刻按下R键角色会飞速接近对手并撞击（配合不同方向键撞击动作也不同），再次按下R键可再次撞击，连续可撞击3次，最后将对手击飞到空中然后砸向地面，这就是追击连续技，消耗3格气槽。



▲追击连续技的演出非常有魄力，伤害也还不错。

超必杀技

所有人的超必杀技的操作都是相同的，即“↑+○”，不过必须要有5格气槽时才能释放得出来。要想准确命中对手，超必杀技的释放时机也非常重要，最好是接续在连续技中或者对手处于硬直中，否则对手很容易闪避。



▲悟空的龟波气功可以接续在连续技的最后或者对手倒地的时候。

画面解说

血槽：对战时血槽降为0就算失败，血槽一般都有多条，用颜色来区别，消耗完一条会变色，而血槽上方的几个小方格代表血槽的实际条数。遭受某些攻击时血槽有红色的部分是可以慢慢回复的。

防御槽：按×键进行防御时该槽就会消耗，隔一段时间会自动回复，如果持续防御致使该槽降为0，则无法防御之后的攻击。使用R+×则是消耗气槽的“强化防御”，可以不消耗防御槽来防御攻击。



气槽：按L键积蓄，使用特殊攻击、必杀技、超必杀技时会消耗，当气槽完全空掉时角色会出现几秒钟时间的硬直，不能移动也不能防备，所以应尽量避免气槽耗尽。当按下L+R时角色进入超级模式，气槽会显示“FULL BURST”字样，并不断减少，在完全减完之前的这段时间内可以不受限制地使用特殊攻击、必杀技，也可以使用超必杀技，但只要使用超必杀技后会立刻还原为正常状态。注意超级模式一场战斗只能发动一次。

隐藏要素

隐藏关卡1：在剧情模式的12个关卡中都获得A或者S的评价后可以开启隐藏关卡1，“超级短笛大魔王”复活并回来报仇。

隐藏关卡2：完成隐藏关卡1后，隐藏关卡2出现，共有3场战斗，其中第一场悟空与弗拉姆的对决必须用龟波气功来干掉对手，而第二场龟仙人与超级短笛的对决中不能使用魔封波，第三场就是悟空与超级短笛大魔王的最终对决。

隐藏角色：完成剧情模式后，琪琪、弗拉姆、大猿、Mai、短笛等5名角色便会出现，完成隐藏关卡2后，超级短笛便会出现。



文 盲先知

SUPER STARDUST™ PORTABLE

《超级星尘》原本是一款PS3平台的付费下载游戏，游戏中玩家控制一架小小的战机飞行在星球的表面，在雨点般落下的陨石和疯狂来袭的敌人之间努力求生。游戏的战斗极其火爆，各种爆炸效果带来的视觉冲击力也非常强烈。在增加了一些新要素之后，厂商将游戏移植到了PSP上，虽然缺一个摇杆的PSP在操作上有一定劣势，不过像本作这样超快的游戏节奏非常倒是非常适合掌机。下面就让我们一探这款游戏的究竟吧。

惊心动魄的星球保卫战

STG

超级星尘 携带版 Super Stardust Portable			
SCEA	2008年12月4日	美版	1人
9.99美元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

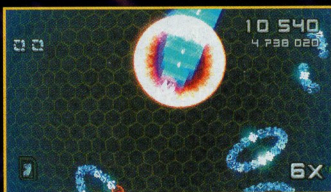
操作

游戏的操作比较简单，但是其中的小技巧不少。玩家可以用滑杆控制战机的移动，△、×、□、○四个按键分别是向四个不同的方向射击。如果按住射击键不放的话，战机会向相应方向直线射击，这样的集中攻击适合对付大块的陨石或耐打的敌人。斜方向射击也是可以的，玩家按下相应方向的两个键即可，例如同时按住△键和○键的话，战机会向右上方射击。另外，在按射击键时不是按住不放而是点按的话，战机会向相应方向做扫射射击，这样攻击范围会略大一些，适合清理成群的小型敌人或陨石碎片。在移动和射击之外还有一些其他的操作：按方向键上、下或是SELECT可以在三种武器中间切换，按R键可以使用立刻消灭全屏所有敌人的炸弹，用以保命，而按下L键可以发动助推冲刺，不仅可以让战机快速移动一段距离，而且这期间战机是无敌的，可以撞毁路上的所有敌人。



模式

游戏共有三个模式可供选择。在Arcade模式中，玩家要保卫一颗又一颗的星球，在通过一颗星球后，之后的星球就会解锁。而在Planet模式里，玩家可以挑战单颗已经解锁的星球来争取获得更高的分数。Impact模式中玩家的战机不能开火，只能依靠L键的助推冲刺来消灭敌人，不过这里的冲刺和平时不同，玩家只要撞到了敌人就能让冲刺一直保持下去，爽快感十足。玩家可以通过互联网将这些模式中获得的分数上传进行世界排名，看看自己的水平究竟有多高吧！



游戏技巧

进攻

虽然在系统上看来本作只是一款小品级的游戏，不过游戏中的技巧还是很多的。在武器方面，玩家有三种武器可以对付不同的敌人，绿色的"Rock Crusher"弹道范围和攻击距离都比较中庸，红色的"Gold Melter"可以做波动状射击，非常适合清理大量的敌人，蓝色的"Ice Splitter"射程最远，也很适合集中攻击敌人时使用。另外，不同的武器对敌人的伤害不同，用和敌人或陨石相同颜色的武器来打就能事半功倍。在每个星球的最后玩家都会遇到BOSS战，BOSS的HP比普通敌人多很多，BOSS战时要先快速清理周围的杂兵和陨石，之后就做好打持久战的准备吧。



▲在遇到BOSS时可以先观察其攻击方式和运动轨迹。

防守

由于游戏里的敌人数量庞大且层出不穷，玩家战机自身的安全绝对是应该摆在第一位的。由于游戏中的特效比较华丽，很容易发生玩家看不到自机周围情况而挂掉的情况，所以在游戏中玩家要尽量保持运动，常用的战略是在游走的时候朝身后开枪，这样可以一举歼灭尾随的敌人。另外，发动时无敌的炸弹和冲刺也是常用的保命手段，炸弹比较适合在被大量小型敌人逼得无路可逃的时候使用，而冲刺则可以瞬间冲出一些巨大陨石的包围。另外，显示在左下角的冲刺能量是会自动补充的，而且补充的速度很快，玩家可以多加利用。另外，玩家的分数达到五百万和一千万时分别会获得一条命，之后每得两千万就会再加一条。



▲每关刚开始时都会出现一架敌机给玩家送来两颗炸弹，千万别错过。

得分

想获得高分的关键在于游戏的得分倍率系统，玩家连续击破敌人时，屏幕右下角的得分倍率就会提高，玩家的得分就会根据此倍率进行修正，最高时可以达到10倍。不过如果这时战机被击中的话倍率则会下降，所以获得高分的前提是保证自己的性命。在陨石的绿色核心被击破时会出现一些道具，其中绿、蓝、红三种颜色的道具会分别加强相应的武器，紫色的为保护罩，白色的是加分道具，如果一段时间不去吃的话它们就会自行变化。由于白色道具基础分数就是1000分，在倍率的修正下获得加分道具就变得非常重要了。



▲有些关卡里有按数字标号落下的陨石，全部打破的话有大量分数奖励。

在《酷懒之味》发售两个月后该系列的正统续作《黑色立方》在玩家的期待中闪亮登场！整个游戏的所有曲目都增加到了超高难度，而且收集要素也多得令人发指。如果说《酷懒之味》没能让众多高手满足，那么本作对所有FANS来说绝对称得上是个大挑战！从Fever系统和滑杆的再度进化到特殊加分音符的加入，我们都不难看出开发商的诚意。由于玩法基本还是一样，所以这里就不多赘述了，本次上手指南将侧重介绍游戏的两个主模式以及系统的几项全新变化。

文 伊娃

系列再度进化，享受华丽音乐盛典



MUG

DJMax携带版 黑色立方			
DJMax Portable : Black Square			
Pentavision	2008年12月24日	韩版	1～2人
42000韩元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

俱乐部模式

本作的单人主模式Club模式同《酷懒之味》一样，要完成一个Club的所有任务后才能开启下一个Club。排名最初为Rank500，最高为Rank1，每个Rank排位赛的任务曲目基本是固定的，而与《酷懒之味》不同的是，有些歌的键位是随机的，所以如果遇到自己不是很习惯的键位可以Restart换键位，但是要多加注意的是，Restart或者中途退出逃跑是需要花费200～500金钱的呢。因为难度骤增，所以每首歌曲都需要经过很多次试玩才能找到最佳弹奏方式，有的歌曲在弹奏过程中甚至要多次调整下落速度才能更有效地达到任务要求；在只限定命中率判定的任务中，是不在乎分数高低的，所以如果音符繁多，则干脆将Fever系统关闭，这样画面就会干净很多从而避免了弹奏过程中受其干扰而分心。



街机模式

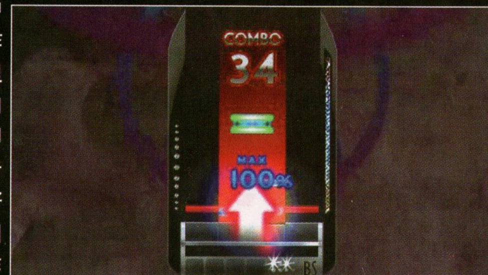
本作取消了《酷懒之味》里的2B模式，但依然保留了《酷懒之味》中收录的4B／5B／6B／4BFX和Freestyle，除此之外本作更加入了难度更高一层的6BFX模式（相当于8B）。4BFX和6BFX是在4B和6B的基础上增加了L、R两种指令，下落音符为大红色，在这两种模式中，必须按Start暂停后才能调整下落速度。另外，在任何键位模式下，只要按照节奏，始终只按四个键中的任何一个键均属输入正确，只是评价有所降低而已。



▶6BFX模式中最好将Fever和Combo都移到BGA里摆放。

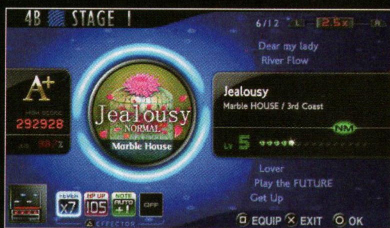
滑杆的再度进化

本作中的滑杆操作完美沿袭了《酷懒之味》里的“搓盘系统”，只需向任何一个方向碰一下滑杆即可。游戏中如果遇到长音或者大量单音，玩家则最好固定好上下或左右方向来回滑动，以避免漏键。本作中滑杆的最大变化在于引入了方向的QTE显示，即在音符出现前会在面板上的红色判定线中间显示滑杆的滑动方向，玩家必须输入规定的方向指令才能正确完成判定，如果方向错误则判定为Break。滑杆的另外一个进化就是，在每首曲目开始弹奏前，都会最先掉落一个滑杆音符，成功输入后会出现一句话：“Try your Ability! Do it!”，无论判定值是100%还是1%，系统都会给予1000分的加分。



FEVER系统

也许是为了进一步提高曲目难度，本作取消了《酷懒之味》中备受好评的Fever系统蓄满后不爆并能自动增加Fever倍数的设定，而是恢复了二代的蓄满必爆但无自动积蓄翻倍的设定。并且Fever倍数再度升级，居然达到了更加热血夸张的7倍，也就是说在7倍状态下，正确输入1次指令，则Combo连击数加7，遇到长音时连击数更是夸张地往上涨，这在限定高分条件的任务中可是个十分重要的系统！不过话说回来，要达到7倍的Fever也不是一般人能做得到的。



▲按△键即可手动调Fever×7的装备。

特殊加分音符

本作加入了两种特殊加分音符，其一就是上文所介绍的滑杆加分音符，其二就是绿色音符。在下降的众多音符当中，会不时夹杂有如图所示的绿色音符，成功输入此音符后，屏幕上则会显示一串绿色分数，不同于滑杆加分音符的是，此特殊音符的初始加分是2000分，并且该曲目中随后出现的绿色音符只要输入正确且不论判定值的高低，所加的分都是以1000分无限累加的！但是一旦遗漏一个绿色音符，加分就得从头开始，并且初始加分降为1000分，而背景音乐会随之静音直到下一个该音符被成功输入。



让你体验雪地竞速之快感

文 伊娃

本作是由Ubisoft联手天才极限滑雪选手肖恩·怀特经过周密合作推出的全新的滑雪游戏，肖恩·怀特是奥运滑雪金牌和8次世界极限运动会金牌获得者，而本作也自然会向玩家展示肖恩·怀特滑雪的各种知名特技动作，游戏的精彩度与真实度不言而喻。另外游戏的画面表现相当不俗，人物和场景的描绘也非常真实，虽说大部分玩家都没有滑雪的亲身经历，但是本作的上手却非常容易，玩家不仅能感受到滑雪所带来的乐趣，还能欣赏到各地著名滑雪山脉的美景，何乐而不为呢？



SPG	肖恩·怀特滑雪		
	Shaun White Snowboarding		
Ubisoft	2008年11月16日	美版	1~4人
39.99美元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

关于操作

游戏中有四种滑雪技巧需要玩家掌握，而每种技巧的操作各异，所以在攻略前最好事先将各种操作都熟悉，方能进一步游戏。游戏中，Start键用于游戏暂停，Select键用于发动焦点槽。下面将列表详细介绍各种特殊操作。

地面

按键	操作
L/R	向左/向右回转
L+R	快速停止
△	俯身加速
×	起跳
方向键/滑杆	加速度控制

空中

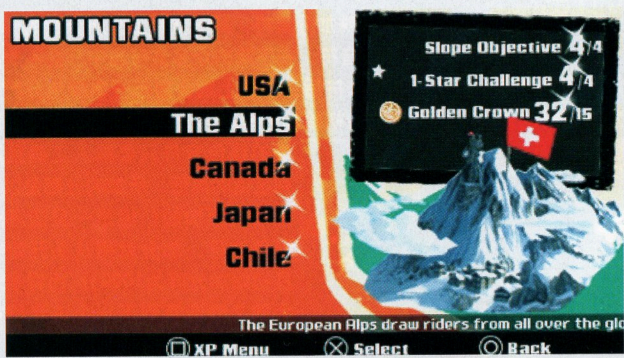
按键	操作
L/R	左手/右手抓板
L+R	左、右手同时抓板
△/×	抓板前端/尾部
○/□	抓板左边/右边
方向键/滑杆	循环空转

滑杆

按键	操作
L/R	左右平衡
×	起跳
方向键/滑杆	滑板方向及转身

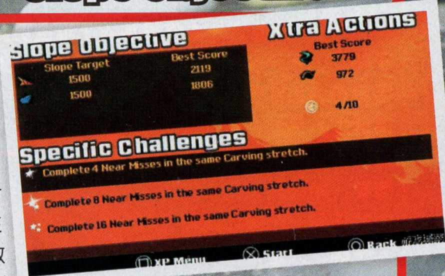
过关条件详解

本作的模式分为任务模式（Quest）和多人联机模式（Multiplayer）。游戏初期时，玩家可先进入“档案管理”，选择一个喜欢的人物形象作为自己的角色，初期只有三个可供选择，而其他的则要在游戏后期通过完成各项挑战来解禁。任务模式中共有五大关，分别是USA（美国）、The Alps(阿尔卑斯)、Canada(加拿大)、Japan(日本)、Chile(智利)，每个大关中各分4个子任务，游戏初期美国关卡是开启的，当完成美国关卡的全部四个任务后即开启下一关阿尔卑斯，以此类推依次解禁其他关卡。而要完成每个子任务则需要做到三点：完成赛道目标、完成一星级挑战任务以及收集金冠数目，单单完成其中一点或两点的话是不能判定过关的。下面详细讲解。



赛道目标 Slope Objective

赛道目标任务栏中所列出来的有色图标即为本任务的主要目标，主要就是考验玩家四种滑雪技巧的灵活掌握能力，初期时每个赛道基本是只要求完成其中的一项，到中后期时就需要同时完成两项或者是三项，玩家只要抓住机会及时做出正确动作，完成任务还是相对比较简单的。但是到后期时，尤其是智利关卡中更是要求玩家同时完成这四项技巧，难度可见一斑。后期的赛道难度很大，十分考验玩家统筹安排的能力，一个地方处理得不好都可能导致失败！后面的日本关卡与智利关卡也正是因为这个而变得异常的刺激和爽快！



Trick 空中技巧

使用蓝色翅膀标识。该技巧笔者自认为是四种技巧中最复杂也是难度最高的。赛道上会布置很多高台跳板用以高速滑雪状态下顺利腾空，也可以通过按X键起跳、滑杆起跳等方式进入腾空状态。而玩家在腾空状态下便能通过L/R/△/×/○/□这六个键做出不同的按键组合，从而做出不同的空中技巧动作。空中技巧的得分情况不仅与滑板的性能有关，而且还与选取动作的难度、技巧的组合数量等要素有关系。关于各种不同的空中技巧动作，在“设置”选项中的“Trick List”里，系统对每个动作都配有详细的按键组合，如此设置就省去了玩家大量用于研究新动作的时间，当然，有了这个清单后玩家还需要有良好的记忆力才行，因为一组按键组合要很流畅地按完，该动作才能顺利作出。



▲肖恩·怀特的众多经典特技动作通过按键组合就能实现。

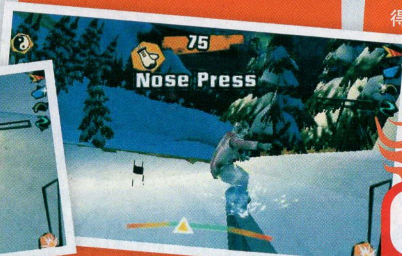
Speed 直线加速

使用橙色箭头标识。游戏中按△键进行俯身直线加速，持续加速并不中断就可以增长这个项目的XP点数分值！要顺利完成此项目就需要玩家在规定时间内以最快的速度到达终点，当然途中要注意躲避障碍物。但是在加速途中，一旦改变方向，则该分值将重新累积。加速的幅度与滑板的性能、加速技能等级、赛道坡度等数值都有着直接的关系，所以玩家要尽量多地从各项任务中获取XP点数，用以购买性能更高的滑板以及升级自己的加速技能的等级。



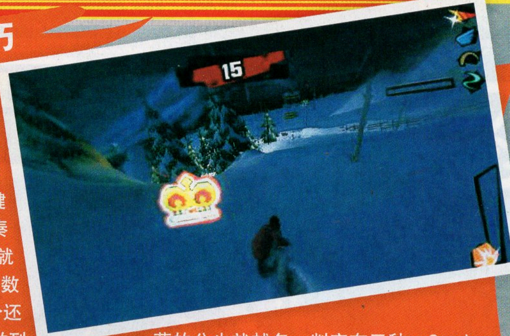
Slide 杆上技巧

使用灰色弧形标识。上杆的方法很简单，就是当玩家靠近赛道上的栏杆时，无需按×键起跳，玩家便会自动跳上去。而杆上的技术则是通过使用方向键或滑杆来控制滑行的前后方向以及转身，并通过L、R键来调整平衡。如果平衡失调就会跌落，且分数不计。



Carve 回转技巧

使用绿色S形标识。回转技巧即在赛道上连续侧滑，游戏中玩家通过按L、R键进入回转状态，并尽量在L、R键的交替过程中掌握好节奏使得回转不中断，这样就能获得不断累积的XP点数了。另外玩家要取得高分还得注意一个技巧，就是做到"Near Misses"，即当回转状态下，玩家要尽量靠近沿途中的树木、石头等障碍物，靠得越近，判定就越高，获得的分也就越多。判定有三种：Good、Great以及Awesome。但是千万不要碰到障碍物，因为这样不仅不能得分，而且还会影响动作的流畅性。



星级挑战任务 Star Challenge

每个子任务在游戏前都会列有一星到三星的特殊挑战任务，一星级的挑战任务与每个任务的完成直接挂钩，难度不高，玩家必须完成，挑战成功才能有机会开启下一个赛事任务。而二星级和三星级的挑战任务则是选择性的挑战任务，并不影响任务流程的开启，但如果挑战成功就能开启一个新的滑板，挑战难度自然比一星级的高出许多，有些难度则可以用变态来形容！

金冠收集 Golden Crown



四个子任务的赛道上都各有10个金冠，所以每个赛区总共40个。但各关对金冠的数目要求不一，不一定要全部集齐，越往后的任务要求的数目越多。金冠分布在赛道的不同位置，有些比较明显，有些则隐藏在障碍物中。有些赛道还会分成若干个子赛道，所以不免会错过很多金冠的收集，玩家可在任务结束后再重新进入该任务，将剩下的金冠一并收回。

焦点槽

焦点槽是游戏中很重要的系统，很多目标任务的挑战过程中如若借助焦点槽即会达到事半功倍的效果。玩家在游戏开始后便可发现位于屏幕右下角的焦点槽。要将槽积满，玩家需要在直线加速、空中技巧、栏杆和回转这四种滑雪技巧中灵活变换，由一种技巧变换为另一种技巧时，焦点槽就会慢慢积累直至积满，比如在回转状态下，登上栏杆做杆上技巧时便会增长该槽。积满后看准时机按下Select键发动，那么玩家当前状态下所做的技巧的分数就会以1.5/1.75/2.0的倍数增长。因为焦点槽发动后消耗得非常快，所以一定要挑合适的机会发动。笔者推荐在直线加速与滑杆技巧转换时发动会相对容易而且得分会很高，当然如果跳台够高而能做出相当花样化的动作时发动，效果更好。

XP点数详解

购买滑板



游戏中除了初期几个可使用的滑板外，其他都是需要解禁的，前面说了是通过二星级和三星级的挑战任务而解禁的。解禁后的滑板还需要使用玩家赚取的XP点数购买，功能越强的滑板所需的点数就越高。要注意的是，每个滑板的功能都是固定的，不能单个拿出来升级，要想获得功能更强的只能去购买新的滑板。另外，全面性的滑板还是相当少的，基本都是在单方面功能较强，所以玩家在游戏中一定要根据自己的实际需求来正确选择购买，XP点数的合理分配自然也成为玩家的"头等大事"，因为只有这样才能将自己的能力发挥到极致。

获得方法

游戏中，完成各种目标任务的挑战即可获得相应的XP点数，如若想通过反复挑战来刷XP点数，就必须每次都打破自己的历史最好记录，因为只有分值的差额才被计算为最终获得的XP点数，不难想象此设定是为了鼓励玩家反复自我超越，大大提升了游戏的可玩性。点数的获得也是有一定技巧的：因为关卡中规定的最高纪录并不只限制该关的目标技巧，而其他非目标也满足这个规定，所以通过在已过关的某技巧任务中使用其他的三种技巧完成该赛道的比赛，这样就能刷出很多点数。例如限定直线加速技巧的赛事任务中，不断地使用栏杆、回转和空中技巧，虽然结果是挑战失败，但是因为前面已经通关过了，所以不影响整个赛事流程，而现在的目的就是获取更多点数。

升级

当XP点数达到一定数量时，玩家不仅可以购买滑板，还可支付一定数额的点数来升级四种滑雪技巧，最高可提升至五级，每升一级所需的点数呈递增状态，分别是：LEVEL2——1500、LEVEL3——4000、LEVEL4——6500、LEVEL5——10000。四种技巧的升级都是独立升级的，升级后的技巧都会相应地得到提高，对完成高难度起着至关重要的作用。

XP MENU	SKILL LEVEL	XP
Speed	5	6902
Trick	5	3101
Slide	5	3613
Carve	5	3771
Inventory		
View Rider		

The higher your level, the faster you can go, and with more control.

Hint: With a higher SKILL LEVEL in Speed, you can go faster

Select　Back

系列作品全面进化的里程碑

文 晴天

RPG	玛娜传奇 学园的炼金术士们 携带版+		
	マナケミア～学园の炼金术士たち～ Portable+		
Gust	2008年9月25日	日版	1～2人
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

由于本作的家用机版在发售后就得到了日本游戏媒体和玩家的高度评价，因此在保留游戏系统全面进化的前提下，PSP的移植版不但利用掌机便携的优势能够让更多的玩家体会到“《工作室》系列”的无穷魅力，新增的“联机模式”也开创了系列的一大先河，允许两名玩家协作挑战强力BOSS的设定更是激发了无数FANS的游戏热情。以下的上手指南中我们将针对游戏的新系统为新老玩家进行详细的讲解，相信在对它们有了足够的了解后再挑战游戏还能发现更多除收集以外的乐趣。

Mana-Khemia ～学園の錬金術士たち～

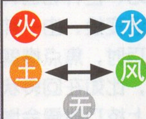
调合系统讲座

新作中将所有的道具赋予了以太值（エーテル）的设定，而调合时利用以下的规则将最终成品的以太值控制在特定的数值区间就会出现各种“从属效果”（具体区间在调合时有明显的提示，通常情况下，以太值越高，出现的从属效果越好，但也有部分物品例外），让原本普通的道具和装备发挥出意想不到的效果。



调合规则

在放入每个素材前玩家需要根据素材卡片的底色来确定它们的属性，之后如果在下方转动的属性圆盘中转到和素材相同颜色的属性球，成品的以太值+10；转到相反的属性球则-10；转到灰色的属性球以太值会随机变化；转到剩余两种属性球以太值不变。



支援调合能力

和相对死板的规则相比，在放入每个素材时按□键使用其他同伴的“支援调合能力”来人为地改变成品的以太值，是游戏中增加调合自由度的一大亮点。同伴的“支援调合能力”会随着人物等级、能力上升等情况逐步出现，如果在调合时没有出现玩家满意的能力，使用“S/L大法”来凹能力也是可行的。



角色	能力名称	效果
フィロメイル	10プラス	使以太值+10
	圆环属性を风に	所有的属性球变为风属性
ニケ	0リセット	让成品的初始以太值为0
	圆环属性を水に	所有的属性球变为水属性
グンナル	30プラス	使以太值+30
	圆环属性を火に	所有的属性球变为火属性
パメラ	50%カット	使当前的以太值减半
	圆环属性を土に	所有的属性球变为土属性
ロクシス	10マイナス	使以太值-10
	カードを入れ替え	随机改变其他同伴的支援调合能力
アンナ	50アップ	使以太值变为目前的1.5倍
	圆环低速回转	属性圆盘的旋转速度减慢
ムーペ	30マイナス	使以太值-30
	调合やりなおし	使调合过程回到初始状态

调合衍生要素

派生调合

如果在调合时看到列表中道具名称前出现“灯泡”的标记，就表示当前玩家已经持有可以派生出新物品的关键素材，之后只要在调合该物品的阶段用靠下的素材替换掉第一个素材即可得到调合新物品的提示信息。

发想配方

如果在调合时看到列表中道具名称前出现“同伴的头像”标记，只要再调合一次该物品就会触发特定的事件，从其他同伴处得知新物品的调合方法。

成长之书

作为游戏中育成角色的惟一手段，只有当玩家收集到新的配方书并调合出对应的物品才能解开菜单下“グロウブック”中被锁定的技能格，进而使用战斗后获得的AP来学习新的技能或增加人物的基础能力。

装备合成

和调合普通的道具不同，游戏中的武器、防具和饰品只能在学园“アトリエ廊下”的“アタノール室”才能进行合成，而成品除了基础的能力固定外，附加的“从属效果”则需要玩家从素材自带的“从属效果”中进行选择，所以要想打造出超强的装备，调合出拥有强力“从属效果”的基础素材是不可或缺的先决条件。在“从属效果”选择画面中，除蓝色的项目为战斗中“スキル”下可选择使用的魔法（CS技能）外，其余两项则是针对特定的能力进行强化，共分为--、小、中、大、++五个依次上升的等级，而且同一角色身上所附加的能力增减效果只取效果的最大值。

迷宫探索与采集

无论是完成主线情节，还是收集素材，玩家在地图上选择相应的地点后就能进入迷宫进行探索了。在迷宫中按START键可以打开地图查看采集点（蓝色圆点）的分布情况，而除了“钓鱼”可以在一次探索中无限次完成外，其余的采集点在获得素材后必须离开迷宫再返回才能重复采取（在迷宫中使用“S/L大法”也具有相同的效果）。最后要特别提醒注重收集的玩家，在迷宫中使用□键割草或破坏木箱同样会随机出现可收集的素材，千万不要遗漏了。

敌人的强弱

由于迷宫的敌人全部可见，所以根据它们的颜色我们也能快速判断出它们的具体实力：蓝色的小型敌人代表实力和我方相差悬殊，直接使用□键可以在地图上消灭并回收其掉落的素材；红色小型敌人为普通杂兵，使用□键攻击可以以“先制”的状态进入战斗，大大节约探索迷宫中因为频繁战斗而消耗的时间；红色中型敌人为BOSS级怪物，建议玩家等级较高或已经了解敌人弱点（使用ヴェイン的“アナライズ”技能可以查看敌人情报）的前提下挑战。

不断变化的时间

在迷宫中移动、采集或与敌人战斗都会让时间不断流逝，而根据时间段的不同，不但“果实采集点”所获得的道具会发生变化，“夜晚时段”敌人在地图上的行动速度也会明显加快，甚至进入战斗后对我方造成的伤害也是通常情况下的2倍左右（蓝色敌人的特性在夜晚时段无效）。

时间段	时间区间
清晨	4：10～10：00
白天	10：00～19：00
黄昏	19：00～19：10
夜晚	19：10～4：10

行程预定表

除了玩家主动前往迷宫收集素材外，调查工房内的黑板并在“行程预定表”中设定每名同伴的工作也会让采集和调合的效率大大提升。其中“探索”会根据迷宫的难度获得AP的奖励；“调合”为委托同伴调合目前列表中的任意物品，最大的好处是不需要消耗任何素材，“期限”则代表该同伴完成工作至少需要的时间；“采取”是让同伴前往指定迷宫收集素材，根据每名同伴的特性，同一地点能够获得的物品（尤其是稀有素材）也存在差别。

另外以上的每项工作都存在“难易度”的设定（らくらく＜簡単＜難しい＜激ムズ），难度越高，同伴在规定时间内完成的可能性就越低，而在游戏中完成友情事件、主线情节等都会使时间经过1天，之后则会看到工作的报告界面。

流言屋

当剧情发展到第2话3周目的时候会强制结识“食堂”中的小胖，之后满足特定的条件再与其对话会在列表中追加新的“流言”，购买后会对我方全体产生各种有利的辅助效果，使迷宫探索的难度大大降低。

隐藏迷宫攻略法

只要玩家将游戏通关一次并保存过通关记录，之后再读取存档前往【旧校舍・闭锁区域】调查“第5区画”右上角被关闭的门就能利用最里面的传送装置进入隐藏迷宫。在迷宫中消灭普通的杂兵会随机掉落“增加能力上限”的道具或“玛娜结晶”等强力合成素材，不过要想探索到更深的区域，建议玩家至少有两名以上的同伴可以使用复活魔法“ゼーレ”或准备足够的复活道具才行。在迷宫中每经过3层都会进行一次强制的BOSS战，胜利后利用不远处的传送装置可以暂时离开迷宫，之后便可以利用新的传送装置从新的阶层继续探索更深的阶层。

玛娜结晶	从属效果
フレイムコア	攻击++、スタン++
ウィンドコア	速度++、攻击超特化
メタルコア	魔法++、SP++
ミストコア	ブロッキング、防御超特化
ネイチャーコア	HP++、リジェネレイト
アクアコア	魔防++、必杀++
フォースコア	CS威力++、CSコスト−−
ソウルコア	根性、ピンチに強い
アイスコア	防御++、のけぞり++
エターナルコア	デスブロウ、クイック

战斗系统解说

①行动顺序

本作的战斗是采用卡片的形式在画面的左上方显示敌我双方的行动顺序，最先到达行动栏右侧的角色进入行动阶段。之后根据玩家使用技能的强弱会推移下一次行动的时间，而某些时候为了满足连携攻击的条件，选择“防御”指令可以指定同伴等待行动的时机。

时间型技能

“タイム型スキル”是游戏中一类比较特殊的技能，我方使用有“タイムカード”注释的技能会在行动栏上增加多个不受玩家控制的卡片，当其到达行动栏的最右端时就会出现攻击或回复的技能效果，而游戏后期的大多数敌人也会使用效果相似的技能，为了不使我方的攻击节奏受到干扰，此时只能使用ロクシス的“ピュリファイリング”技能来抵消所选范围内的卡片。

②支援角色



玩家可以在菜单的“队列”中设定直接与敌人战斗的“前卫”（FORWARD），以及后发制人的“后卫”（SUPPORT），尤其对于后期和强大BOSS的消耗战，合理利用后卫会缓慢回复MP的设定非常关键。战斗中通过按下L或R键可以切换后卫的卡片顺序，并且只有处于最左侧的角色卡片才能发动“连携攻击”（サポート攻击）或“支援防御”（サポート防御）。

支援攻击

无论我方使用普通攻击还是技能命中敌人，同时按下○键就能使用当前激活的后卫角色（高亮显示的卡片）给予敌人追加攻击。另外如果将ヴェイン放在后卫且满足三名后卫都被激活时，在一名同伴的行动中依次将他们换上场（维因必须最后上场）就能使用威力虽不高，但却拥有很高连击数的“连携奥义”。

支援防御

在敌人进攻我方之前通常都会有一个小停顿，此时按下○键可以将头上有“！”标记的角色和激活的后卫互换，对于后期拥有全体攻击的强力BOSS来说，合理利用ムーベ的支援防御是降低我方回复压力的重要手段。

③Burst槽

战斗中只要我方不断地命中敌人就会累积计量槽，达到极限后进入特殊的“Burst模式”（针对敌人的弱点进攻可大幅加快增长速度），之后我方所有的攻击都会对敌人造成平时约两倍的伤害，并且随着持续的攻击，Burst槽也会不断减少，归零后解除“Burst模式”。

④Finish Burst槽

每次进入“Burst模式”会在画面中出现一个特殊条件，之后只要使用满足条件的行动就会累积计量槽，达到极限后可以选择特殊的指令发动“超必杀技”给予敌人毁灭性打击。另一方面虽然“超必杀技”的威力巨大，不过一旦发动就会强制解除“Burst模式”，所以为了保证给予敌人足够大的伤害，建议玩家还是在Burst槽快要耗尽时再使用比较划算。



迷宫随心所变的趣味之作

文 晴天

RPG	定制我们的世界		
	注文しようぜ！俺たちの世界		
Global A Entertainment	2008年11月13日	日版	1人
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

以“《迷宫制造者》系列”而闻名的Global A Entertainment公司这次又为我们带来了一款充满诚意的原创游戏，虽然和以往的系列作品相比游戏的战斗部分已经完全转变成了“战棋制”，不过丰富的收集和任务要素，以及根据玩家喜好而改变的迷宫还是拥有无穷的魔力会让人不停地玩下去，即便是每天只抽出10分钟的时间在自己所创造的世界中冒险，都会有各种各样的惊喜等待着你。

基本操作

按键	通常	战斗
十字键	光标移动	人物移动
滑杆	光标移动	人物移动
○	确定／调查	攻击
×	取消	－
□	显示详细情报	防御
△	系统菜单	战斗菜单
L	切换类别	更换武器
R	切换操作角色	结束行动



俺たちの世界 注文しようぜ！

游戏的进行方式

游戏的主线情节非常简单，每一章玩家只需要前往“アドベンチャサービス”中的三个商店、“役所”、“学者の家”或“マルコニー二家”就会触发情节并强制接到一个主线任务（打开菜单选择“クエスト”按→键查看“个人的に引き受けたクエスト”），完成后即可进入下一个章节。而由于游戏中的每一天只能探索一次迷宫（探索中途可以调查“リダーンスイッチ”机关选择第二项返回城镇，但也算一次探索），所以在完成主线任务之前一定要注意委托人对迷宫构造和敌人分布的特殊要求，如果不小心忘掉了，可以返回相同的地点再与委托人对话获得相关的提示。

支线任务

与“役所”中的管理员对话可以接受普通村民的委托，而完成这类任务是游戏中资金的主要来源，所以无论是为了添置新的装备增强队伍的整体实力，还是购买魔法碎片合成新的魔法石，玩家务必在每次进入迷宫前接受几个和主线任务一起完成。支线任务的难度会随着玩家完成任务的数量而不断增加，而且如果主线任务的进度没有跟上的话，很有可能还会出现可以接受任务，但却无法组合出任务所需迷宫的尴尬情况，所以此时玩家可以进入任意迷宫调查“クエスト解除スイッチ”机关选择第二项来还原“支线任务的完成情况”，这样从最初的支线任务重新开始挑战就能在不推进主线剧情的前提下累积大量金钱。



迷宫构造流程

在“アドベンチャサービス”与“受付”的接待员对话选择“注文”会打开“迷宫构造”的界面，而根据以下的指引按R键完成每一步的设定后，支付相应的金钱创建迷宫并进入后方的“クエストフィールド入り口”即可正式开始探索。每次探索只有当玩家调查最深阶层的魔法阵返回村庄才算完成，最后接待员会根据迷宫的难度和玩家的表现（迷宫每个阶层的地图探索率，战斗中是否逃走）给予数量不等的金钱奖励。

毎度ありがとうございます

フィールドの規模	50%増量	12,500	Gil.
モンスターの種類	各種	9,000	Gil.
迷宮の規模	地下2階	8,000	Gil.
モンスターの種類	各種	10,000	Gil.
	冒険チケット	2	枚使用
ご予算 120,385 Gil.		〆て 39,500 Gil.	

それでは冒険をお楽しみください。

①地面配置

将“フィールドの規模”设置为“50%增量”可以最多配置3个区域的地形和敌人种类，宝箱数量最大为3个。

②地下配置

将“迷宮の規模”设置为“地下2F”可以最多配置2个区域的地形和敌人种类，宝箱数量最大为2个。

③使用冒险卷

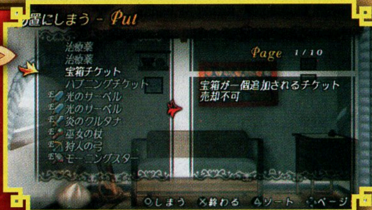
冒险卷分为“ハプニングチケット”和“宝箱チケット”两种，前者可以引发迷宫特定区域的突发事件，后者则在迷宫中随机配置1个豪华宝箱，其中的物品会远好于普通配置的宝箱。另外在没有持有这两种冒险卷的情况下调查迷宫中随机出现的“怪物小屋”是获得冒险卷的主要途径。

④构造确认

只要构造所花费的金钱小于目前持有的金钱，按下○键即可创建迷宫。

家的作用

每次从迷宫返回后只能进入“マルコニー二家”选择“睡眠”才能开始新的一天（同时完全回复角色的HP），其中选择菜单中的“物置にしまう”可以将目前身上携带的道具存放在保管箱中（玩家身上携带和保管箱内物品的上限均为100）；选择“物置から出す”则可以将保管箱中的道具取出来（按L或R键切换道具类别）。



突发事件应对手册

在迷宫构造时使用“ハプニングチケット”通常都会遇到以下三种情况，下面就让我们一起来了解一下如何通过这些考验吧！



限时拆弹

进入倒计时状态后玩家需要调查场景中的三个机关停止迷宫的自爆装置，成功后会根据难度获得不菲的金钱奖励，如果想保证不失手的话，任务一开始最好先打开菜单选择“システム”下的“セーブ”保存记录。

赌场

调查“怪物小屋”才会出现的迷你游戏，基本规则是玩家先按○键选择需要留在手中的牌，然后按△键换牌，如果出现特定的组合就会获得筹码奖励，之后玩家可以按○键以当前赢得的筹码继续挑战或按×键立即结束当前的牌局（最多可连续挑战5次，中途一旦失败所有奖金归零）。另外值得玩家注意的是，每一局结束后如果按×键退出，将无法在本次探索中再次返回赌场，而最后根据获得的筹码选择“景品交换”可以交换奖品，道具的种类会根据玩家的主线流程进度不断增加。

遭遇强敌

在出现提示的区域遭遇敌人会有很大几率挑战BOSS级怪物，由于它们的实力都普遍高于我方，所以战斗中除了尽量使用“防御”来牵制敌人外，多利用“流星连击”等魔法来减少敌人的AP也是有效抑制其强力攻势的主要手段。另外如果在BOSS战中有杂兵出现，可以使用集中消灭掉BOSS，然后选择“逃走”并再次遇敌的方式来刷取BOSS身上的极品装备。

战斗技巧公开

本作的战斗采用类似“战棋游戏”的形式进行，玩家每次行动前会根据自身的“素早さ”值大小增加一定量的AP，之后无论是转向还是移动都会消耗1点AP，普通攻击消耗2点AP，按△键打开菜单施放魔法则根据威力的大小扣除相应的AP。另外在战斗中按L键可以在主副武器间进行切换；□键则消耗2点AP进入防御状态（只对物理攻击有效，且不受攻击方向的影响），最后要提醒玩家注意的是，每次在没有移动到可以攻击敌人的地点按○键可以进入“伏击状态”，这样只要之后敌人经过角色面前的方格（远程物理则以面前的一直线为准）就必然受到一次无视防御力的攻击并有很大几率强制取消其行动，尤其是在面对BOSS级的强敌时要好好利用。

解读神秘装置

在迷宫中探索时，画面右上角的缩略地图中会使用绿色的点来表示可以调查的地点，而除了前面为大家提到的两种机关外，调查以下三种机关也会有意想不到的惊喜：



回收装置

以“80G／个”的价格卖出目前持有的“回复药”，连续交易多次会随机获得“全员回复药”、“复活の丸药”或“宝箱チケット”的额外奖励，但也有可能出现机器故障而无法继续交易的情况。

抽奖装置

消费200G获得一次抽奖的机会，之后只要选择正确的颜色就会获得魔法碎片的奖励。获奖的提示可以在迷宫中调查记载着魔法文字的石碑获得（需要按R键切换为“いずみ”才能调查记载着魔法文字的石碑）。

命运装置

根据装置的提示会出现以下三种情况：（一）选择第一项直接获得金钱奖励，并扣除调查角色获得金钱数十分之一的HP；（二）提示为“复活の丸药が欲しい”选择第一项会获得“复活の丸药”，同时调查的角色强制死亡，如果之前已经学会“复活”魔法可以通过这种方式刷取复活药；（三）提示为“XXダメージ受けても平气？”（XX为随机数值）选择第一项会强制扣除调查角色对应数值的HP，但不会有任何奖励。

魔法石合成全书

在“アドベンチャサービス”中的魔法商店购买魔法碎片后，选择菜单下的“魔法”→“魔结晶作成”可以将手中的魔法碎片组合成可以在战斗中发动魔法的“魔法石”（在作成界面选择“レジピから”可以根据目前已知的组合方法快速合成魔法石），而我方的每名同伴最多能够装备9个相同的魔法石，且每个魔法石在同一天内只能使用一次。

魔法石	组合方法
回复	慈爱の魔片×2
治疗	冰の魔片+光の魔片
复活	慈爱の魔片×3+光の魔片
全员回复	慈爱の魔片×3+知の魔片
炎の刃	刃の魔片+炎の魔片
炎の枪	刃の魔片×2+炎の魔片／刃の魔片+炎の魔片×2
炎の龙卷	大地の魔片+炎の魔片+风の魔片
蒸汽爆发	冰の魔片+炎の魔片×2+风の魔片
炎の岚	大地の魔片+炎の魔片+力の魔片+风の魔片
ビッグバン	时の魔片+炎の魔片+力の魔片+知の魔片
冰のつぶて	冰の魔片+大地の魔片
冰の枪	冰の魔片×2+大地の魔片×2
枪吹雪	冰の魔片+刃の魔片+风の魔片
冰のひつぎ	冰の魔片+时の魔片+大地の魔片+慈爱の魔片

魔法石	组合方法
冰の岚	冰の魔片+大地の魔片+力の魔片+风の魔片
光の矢	刃の魔片+光の魔片
光の枪	刃の魔片×2+光の魔片／刃の魔片+光の魔片×2
光剑乱舞	刃の魔片+光の魔片+力の魔片
光の制裁	刃の魔片+光の魔片+力の魔片+知の魔片
毒の滴	冰の魔片+暗の魔片
毒の雨	冰の魔片×2+暗の魔片×2
体力吸收	刃の魔片+暗の魔片+知の魔片
怨恨の火	刃の魔片+暗の魔片+炎の魔片+力の魔片
暗の龙	刃の魔片+暗の魔片+大地の魔片+力の魔片
大地の针	刃の魔片+大地の魔片
大地の枪	刃の魔片×2+大地の魔片／刃の魔片+大地の魔片×2
风の刃	刃の魔片×2+风の魔片
风击杀	刃の魔片+风の魔片×2
风刃の岚	刃の魔片×2+知の魔片+风の魔片

魔法石	组合方法
流星一击	大地の魔片+光の魔片
流星连击	大地の魔片×2+光の魔片／大地の魔片+光の魔片×2
流星大连击	大地の魔片×2+光の魔片+力の魔片／大地の魔片+光の魔片×2+力の魔片
炎の盾	炎の魔片×2+慈爱の魔片
炎バリア	炎の魔片+慈爱の魔片+知の魔片+光の魔片
冰の盾	冰の魔片×2+慈爱の魔片
冰バリア	冰の魔片+慈の魔片+知の魔片+光の魔片
铁壁	大地の魔片+慈爱の魔片
全员铁壁	大地の魔片+慈爱の魔片×2
热血	光の魔片+力の魔片×2／光の魔片×2+力の魔片
全员热血	光の魔片×2+力の魔片×2
スマートアップ	慈の魔片+知の魔片+光の魔片
イニシアチブ	时の魔片×2+光の魔片
魔法バリア	地の魔片+知の魔片+光の魔片
魔法反射	光の魔片×2+慈の魔片+知の魔片
暴风裂	刃の魔片+大地の魔片+风の魔片
钝重	时の魔片+大地の魔片×2／时の魔片×2+大地の魔片
五感の歪み	时の魔片+暗の魔片
魔封印	暗の魔片+知の魔片
神经硬直の矢	时の魔片+暗の魔片+知の魔片
魔法无效	时の魔片+暗の魔片+光の魔片

夢想灯籠

むそうとうろう

文 胧月

作为一款原创AVG——或者说尽管是一款原创AVG，发售前的广告宣传、主题活动造势都展开得如火如荼，但本作的真正素质并不能叫人满意。满打满算6小时的通关流程对于一款Galgame来讲虽然有些短，可从普通文字AVG的角度而言也是足以能讲述一个精彩故事的时间了——当然，剧情好不好，某种程度上也取决于玩家们的口味，在此诚心祝愿玩了这款游戏的人能获得些许感动。

AVG

梦想灯笼			
梦想灯笼			
日本一Software	2009年3月19日	日版	1人
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

轮回转世的千年恋情

AVG的外表，RPG式的剧情

本作的剧情RPG味很浓，在理解上也并不困难，不要看到“轮回”就被吓倒。游戏中可攻略的主人公有各务、阪上舞、黑木真琴、灯四个，属性依次为：有着悲伤过去的无口娘、坚毅少女、开朗御姐、天真萝莉，玩家可依个人口味自行取食。达成各种结局的条件则是依照各女性角色的好感度高低而定，结局的种类如下：1.BAD ENDING、2.通常ENDING、3.各务HAPPY ENDING、4.舞HAPPY ENDING、5.真琴HAPPY ENDING、6.灯HAPPY ENDING、7.各务TRUE ENDING、8.舞TRUE ENDING。其中，真琴和灯的结局需要在打败隐藏BOSS阿部隼人后才会开启。当剧情进行到自由活动时间时，在第二次和第三次时找隼人对战，后面玩家就会发现隼人是个嗜血的杀人魔，这样在最终BOSS邪龙战之后就可与隼人交战。



阿露

性别：女
年龄：20岁
身高：145cm
体重：39kg

平安时代荣重村的村长之女，村子的实际领袖，和流一起守护着村子的安宁。虽然身材娇小，一头美丽白色长发的她能通过舞蹈表现出无比的女性魅力。她除了是一名抵御外敌的战士外，还是地狱阎魔大王的巫女，也正因为如此，魔君大黑麻吕觊觎着她非凡的力量，并用流的性命要挟其就范。在进入灯笼世界后，阿露将灵魂一分为二，一半化作名为“各务”的女性，背上自己的沉重宿命成为灯笼世界的管理人。另一半转入轮回，化身为千年后以结界力量保护荣重村的阪上舞。



各务

性别：女
年龄：不详
身高：148cm
体重：39kg

居住在灯笼世界的女性，代替地藏菩萨成为该世界的管理人。长发红瞳和没有一点血色的肌肤是其外表特征，黑色的装束和周身缠绕的铁索为她增添了悲怆感。作为阿露的分身之一，她继承了阿露的所有记忆——从某种意义上也可以说就是阿露本人，受到千年的煎熬。在故事完结后，各务恢复了阿露的形象，被地藏菩萨允许以普通人的身分活下去。



剑之舞

前世篇中阿露的惊艳之舞，其力量不仅仅是魅惑（不含贬义）得坂上田村麻吕当场表白，更重要的是该舞蹈有打开异界出入口的能力。作为阿露的灵魂分身，各务和阪上舞都能演绎该舞。另外，“剑之舞”也是游戏的两首主题曲之一，玩家在观看过各务的TRUE ENDING后可欣赏到这首充满杀伐之气的和风曲目。

阪上舞

性别：女
年龄：19岁
身高：162cm
体重：49kg
兴趣：野营、剑舞练习
特技：盐烧山女鱼、剑舞、所有家务事

和阪守鹫志、逆枝将一是三人一起长大的青梅竹马，充满活力的少女。尽管她一直都掩饰自己喜欢鹫志的事实，不过由于各种心情都流溢于表面，因此也没有遭到其他男性的告白。她是阿露的另一半灵魂经过轮回转世后的自然投生，完全不记得前世的经历，然而她的剑舞依然像阿露一样拥有神秘的力量。







◀即使跨越时空，舞（阿露）保护鹫志（流）的心情依旧不变。

跨越时空

舞是阿露跨越时空后的全新再生，就剧情中描写的来看，舞与鹫志最终走到一起的机会并不大。鹫志明显更加重视各务，并且对比自己年长的黑木真琴也有过邪恶的幻想，惟独对舞的态度像是"兄弟"。好在游戏最后也为舞准备了两个结局，享受跟各务同等的待遇。在舞的TRUE ENDING后，玩家可听到另一首主题曲《跨越时空》，曲中尽显女性全然的奉献之心，用来表达舞对鹫志的感情是最合适不过的了。

阿罗木流和阪守鹫志

非常有趣的一对转世，前者是英俊稳重的剑术高手，后者却是个莽莽撞撞的热血愣头青，实在是看不出两者除感情对象以外的相同点。要说这是制作小组特地安排的一个包袱也未尝不可，就实际结果来看，确实给人带来了不少"惊喜"。至于流为什么在灯笼世界被邪龙囚禁后还能转世为鹫志，有人作出如下猜想：一、原理与阿露转世为舞相同；二、邪龙身上的流是流生前的怨念产物，并非本人；三、后来的流是以邪龙力量制造出的冒牌货。不过从结局对话来看，第三种情况的可能性实在太小。

逆枝将一和坂上田村麻吕

两个千年好人，同样"享受"着"对不起，你是个好人，但我不能跟你在一起"的优厚待遇，情何以堪。这一对转世也跟前一对相同，性格差别大得离谱（当然也没人规定今生和前世一定要性格相同，仅就事论事）。坂上田村麻吕是日本历史上真实存在过的征夷大将军，如游戏中一样平定了虾夷之乱，战功赫赫，被后世尊为军神毗沙门天的化身。（这么看来，上杉谦信倒也是逆枝将一的前世了……好，这是题外话。）



卡牌对战系统



作为斩鬼剑术琉璃玻璃焰天流的嫡传弟子，主人公阪守鹫志会在流程中遭遇多场战斗。游戏中的敌人分人类和鬼两种，人类的行动模式偏向于防守，鬼的行动模式偏向于进攻，当然也有逆枝将一这样攻守兼备的对手。卡片分成角色卡、必杀卡、攻击卡、防御卡四种。

角色卡

将一： 攻击类角色卡，给予敌方大伤害

大护郎： 回复类角色卡，回复主角50HP

一彻： 特殊角色卡，将我方手牌的最左边一张变为必杀卡

各务： 辅助防御卡，去除对方手牌里的所有必杀卡和攻击卡

舞： 辅助攻击卡，去除对方手牌里的所有防御卡

巴： 辅助防御卡，将我方手牌的所有防御卡的数值变为5

必杀卡

该卡的牌面绘有"必杀"二字，能给予敌方较大伤害。当手牌里有多张必杀卡时，一次选择使用必杀卡后，系统会强制将所有的必杀卡都出示到台面上，当然必杀威力也会增加。当己方手中有多张必杀卡，而敌人只有一张时，建议先用防御卡"骗招"，待敌方的必杀卡消耗掉后，我方的多张必杀卡就能给予其巨大伤害。

攻击卡

写有"攻击"的卡牌，以数字表示强度，有1～5五个等级。

防御卡

写有"防御"的卡牌，以数字表示强度，有1～5五个等级。

卡片的胜负判定

本作卡牌战斗很简单，最强大的是角色卡。在我方展示角色卡时，不管敌方出示的是什么卡，都必定对我方无效，且角色卡的效果正常发挥。最重要的一点是，敌方的牌组里是不会出现角色卡的，这就意味着只要我方手牌里有一张角色卡，就能完美化解一次敌方的任意行动。

接着，必杀卡不管是遭遇攻击卡还是防御卡，都能对对手造成伤害。在遭遇攻击卡时能直接将攻击卡摧毁，并对敌方造成原始伤害。在遭遇防御卡时，无论对方的点数是多少，必杀卡的威力都会减半。如果双方同时出示必杀卡，不管哪方必杀卡数较多，双方均不受伤害。

攻击卡和防御卡上的数字分别代表其攻击或防御的次数。由于这两种卡片必定弱于角色卡和必杀卡，因此在实际攻关的过程中只有攻击卡和防御卡时，上面表示的强度数字才会真正起作用。由此可分为攻击卡对攻击卡、攻击卡对防御卡、防御卡对防御卡三种情况。

攻击卡对攻击卡： 点数大的一方获胜，且对对方造成相应点数的伤害。

攻击卡对防御卡： 点数大的一方获胜。当攻击卡大于防御卡时，对对方造成（攻击卡点数－防御卡点数）后的相应伤害；当防御卡大于攻击卡时，双方均不受伤害。

防御卡对防御卡： 无论点数如何，双方均不受伤害。

在广袤的世界中尽情探险吧!



文 RICHTER

以PS2同名作品为基础移植而来，游戏以中世纪的幻想世界为舞台，极高的自由度和玩法是本作的最大特征，与此对应的53种结局更是让人寻味。下面奉上本作的上手指南，欢迎大家来到这片未知的大陆进行冒险。

RPG	龙士传说 无限 加强版		
	ジルオール インフィニット プラス		
Koei	2009年1月22日	日版	1人
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

游戏操作

键位	作用
方向键/滑杆	控制角色移动
×	指令取消
○	指令确定/与其他角色进行对话/加快战斗速度
△	打开菜单
□	开启/关闭城镇里各设施名称显示的功能
L、R	在指令菜单中切换角色

角色能力说明

名称	说明
STR	力量，影响角色的物理伤害值。
VIT	体力，影响角色的物理防御力以及等级提升时HP的增加量。
INT	知力，影响角色使用精灵魔法（火、水、土、风）的伤害值和对敌精灵魔法的抗性。
MIN	信仰，影响角色使用神圣/暗黑属性魔法的伤害值和对敌神圣/暗黑属性魔法的抗性另外还关系到等级提升时MP的增加量
AGI	敏捷，影响角色在战斗中的行动顺序以及会心一击的几率。
DEX	技巧，影响角色物理攻击的命中率以及在迷宫中开宝箱的难易度。



角色创建

进入游戏后系统会要求玩家创建属于自己的角色，这里可以选择系统自动生成或是手动创建，选择后者的话需要输入诸如姓名、性别、生日等基本资料（生日方面如果想创造力量型角色推荐选1月3日或29日出生；如果想创造魔法型角色推荐选7月8日或24日出生），另外还有类似《梦幻模拟战》那样的问答以用来确定角色的初始能力值。



测试问答对角色能力的影响

Q：古代の王家の纹章を手に入れた。その纹章には何が描かれているか?
A1：复杂に描かれた图形→+DEX
A2：翼を扩げた龙の姿→+VIT

Q：一击必杀の剑技を极めたい。汝に必要なのはどちらか?
A1：爆发的破坏力を生む体力→+STR
A2：一击で急所を击つ集中力→+MIN

Q：洞窟の奥深くに宝箱を见つけた。宝箱には何がはいっているか?
A1：不思议な纹章の刻まれた铠→+VIT
A2：眩い辉きを放つ宝石→+AGI

Q：魔法の奥义を极めたい。必要なのはどのような精神か?
A1：燃え上がる精神→+火精灵点数
A2：张り诘めた精神→+水精灵点数

Q：大きな冒险を终え町に戻ってきた。明日は何をして过ごすか?
A1：宿で装备品の整备をする→+DEX
A2：のんびりと町を散策する→+MIN

Q：见知らぬ少年が战いを挑んできた。汝はどう应じるか?
A1：战う理由を问いただす→+MIN
A2：正面から相手をする→+VIT

Q：锭がかかっている坚牢な扉がある。どうやってそれを开けるか?
A1：锭をはずそうとする→+DEX
A2：扉を叩き坏そうとする→+STR

Q：冒险で得たふたつの财产。汝にとって大切なのはどちらか?
A1：世界にふたつとない财宝→+INT
A2：自分だけの经验や思い出→+MIN

Q：实力が汝と互角の战士がいる。战うとしたらどこを狙うか?
A1：足を狙って动きを封じる→+AGI
A2：腕を狙って攻击力を下げる→+STR

Q：目の前で冒险者が危机に陷っている。その冒险者はどんな姿をしているか?
A1：勇猛な印象の女剑士→+IN
A2：魔法が得意そうな优男→+VIT

Q：强くありたいと愿う时、汝が欲する力は次のどちらか?
A1：困难を打ち砕く力→+STR
A2：逆境に耐える力→+VIT

Q：迷宫で魔法の剑を见つけた。その剑はどんな形をしていたか?
A1：细身で锐利な片手剑→+AGI

A2：肉厚で无骨な両手剑→+VIT

Q：冒险の人生を終えて稳やかに暮らす时、汝はどこに住みたいと愿うか?

A1：季节と共に生きる田舍→+土精灵点数

A2：变化にとんだ大きな街→+火精灵点数

Q：传说の勇者が梦に出てきた。彼はどんな表情をしていたか?

A1：强韧な意志がにじむりりしい表情→+土精灵点数

A2：すべてを包み入むおだやかな表情→+水精灵点数

Q：强大な敌が行く手を阻んでいる。汝はどう对处するか?

A1：弱点を探して色々な行动を取る→+INT

A2：自分の力を信じて正面から战う→+STR

Q：魔兽が村を袭っている。まず汝は何をなすべきか?

A1：即刻その场で魔兽と战う→+AGI

A2：魔兽を村の外に诱い出す→+INT

Q：恋人が不治の病で死の渊にいる。汝は今、何をするべきか?

A1：最后の时までそばにいる→+MIN

A2：特效药を探す旅に出る→+AGI

Q：见知らぬ丘に独り立っている。汝は最初に何を感じるか?

A1：眼下に广がる大地の色→+土精灵点数

A2：吹き抜ける风の匂い→+风精灵点数

Q：どこまでも广がる美しい草原に出た。汝はここで何を望むか?

A1：草原の美しさを绘にする→+DEX

A2：广い草原の中を驱ける→+AGI

Q：山奥を冒险していたら小屋があった。中にいたのはどんな人物か?

A1：魔法使い→+INT

A2：狩人→+DEX

Q：大きな夕日が水平线に沈む。この时汝は何を思うか?

A1：やってくる明日への希望→+风精灵点数

A2：终わり行く一日への充实感→+火精灵点数

Q：冒险の人生を例えるなら、次のどちらが近いと思うか?

A1：流れに逆らい川を上る鱼→+水精灵点数

A2：自由气ままに大空を飞ぶ鸟→+风精灵点数

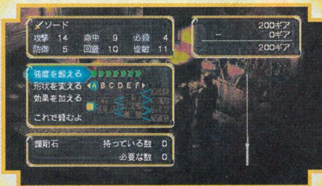
"灵魂"系统详解

完成城镇工会里所接受的委托和特定剧情结束后能获得"灵魂点数（ソウルポイント）"，将它们按照一定量分配到角色的Brave（勇敢）、Kind（善良）、Search（探求心）、Belief（信仰）、Wild（自然力）和Cool（冷静）这六项特性上就能引出不同的灵魂，灵魂类似于其他游戏中的职业，不同灵魂所拥有的技能和成长率都大不相同，善用他们来培养出自己喜欢的角色吧。另外，职业所提供的技能只需玩家花费每场战斗胜利后获得的"技能点数（スキルポイント）"就可以学会，学会后能不再受灵魂种类限制而随意使用，这点与《最终幻想 战略版》比较类似。



武具锻造

在本作里，城镇商店出售的武具永远都是初级货，玩家必须依靠锻造来实现武具的强化。锻造所必要的素材为"炼刚石"，这种素材在迷宫里闪光的地面和宝箱里能拿到，另外完成某些特殊事件和特殊委托也能入手。游戏中除玩家创建的主人公外，其余角色都固定使用某类型装备，有的甚至是登场默认装备无法更改（而这些固定武具亦无法改变外形和附加属性），这点会让人感到受束缚。



强化项目一览

强度を锻える 增加武器的攻击力/防具的防御力，一共可以升7级。根据武器/防具的不同每提升一级所需要消耗的炼刚石数量以及能力涨幅均不相同，提升等级的必要金钱为500、1000、5000、12500、27000、50000。

形状を变える 更改武器的外形，可以直接在战斗画面中反映出来。另外还会稍微引起武器的攻击力、命中和重量等数据发生变化。

效果を加える 为武器附加毒、麻痹等异常状态效果/为防具附加异常效果抗性。注意每个武具最多可以拥有三种异常效果，而增加一种均需消耗一个炼刚石，价格方面也是不菲的15000、65000、120000。

魔法相关

本作的魔法分为两个种类，分别是产生于火、水、土、风这四大元素的精灵魔法和仰仗信仰而来的神圣和暗黑魔法。要使用魔法必须先达成两个条件，首先必须学会对应的属性技能，譬如想使用初级风魔法就得先习得下位精灵魔法"ロースペル"这个技能，然后再累积战斗胜利后获得的属性精灵点数到一定LV才能使用。魔法之间的相克关系为神圣克暗黑、火克水、水克土、土克风、风克火。

工会任务

城镇中的"工会（ギルド）"是玩家领取任务委托的地点，成功完成委托后能获得经验值、金钱和灵魂点数。工会任务分为五个大类，包括护送特定角色到指定地点的"护卫"、在指定地图寻找某种道具的"探索"、到指定地点内清理一定数量怪物的"退治"、送信给某地某人的"配达"以及将受困角色从迷宫中带出的"救出"这五种。每个任务都会有难度显示和时间限制，如果在规定时间内未能完成或是被护送角色在中途死亡都算任务失败。

迷宫宝箱

游戏中的每个宝箱都设定有开启难度，显示难度越高的对开宝箱者的DEX能力要求就更高，而负责开宝箱的人必须拥有"ディテクター"这个技能。触动宝箱后会出现一条计量槽，里面有一根来回滑动的指针，玩家只需看准时机按○键让它落在规定范围内就算成功。注意宝箱都设置有机关，一旦失误的话就会受到全员HP减少、陷入诅咒状态等不利影响。接下来再说下另外两个与开宝箱有关联的技能，首先是"アンチハードル"，它可以让开宝箱者通过消耗MP的方式来减缓指针的滑动速度从而降低开启难度；除此之外，"クイックアーツ"可以解除宝箱对开启者必要DEX能力的限制，并且还能让玩家清楚的查看到宝箱机关的类型。

快速击破

本作战斗的一大特色就是在短时间内迅速击倒敌人的话，经验值、技能点和属性精灵点数都能得到加成，这一系统被称为"快速击破"（Fast Break）。数据加成的具体规律为一回合内全灭对方，战后所得×5；两回合内全灭对方，战后所得×3；在三～四回合内解决对方的话，战后所得×2；再往后就无法享受加成的优惠了。另外，战斗中一方的敏捷度如果超出对手很多的话就可在一回合内进行两次行动甚至三次行动，这个设定也凸显出角色AGI能力的重要性。

遠隔捜査™
——真実への23日間——

23天之内，让无辜的犯罪嫌疑人重见天日！

去年10月初，SCEJ同时公布了两款对应PSP平台的原创AVG作品，其中一款是预定今年夏季推出的《枪声与钻石》，另一款就是已经于今年2月份发售的《远程搜查 通往真相的23天》了。《远程搜查》由因开发“《荒野兵器》系列”而闻名的Media Vision制作，相比同期公布的《枪声与钻石》，它的风格更为讨巧，人设方面更是请来了“《传说》系列”的御用画师松竹德幸担当，清新唯美。更值得一提的是，本作是一款真正做到了全程语音的游戏（连人物的心理描写均伴有配音），并且声优阵容颇为强大。对于喜欢文字类AVG作品的玩家来说，综合素质相当高的本作可以说是一款必玩之作。

AVG

远程搜查 通往真相的23天
远隔搜查 真实への23日间

SCEJ	2009年2月5日	日版	1人
4980日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

文 雷伊

系统介绍

官方对本作类型的定义是“冤罪证明战斗”，听起来是不是和掌机上另一款AVG《逆转裁判》的“法庭战斗”有些相似？而实际上，本作在系统方面的确与《逆转》有着异曲同工之妙。本作大致可以分为“调查部分”和“询问部分”两个板块，而游戏的流程基本上就是在这两个部分之间不断循环来推进的，下面就分别对这两个部分进行简明的解说。



剧情介绍

主人公齐藤光志是一位25岁的私家侦探，某天晚上在酒吧喝醉之后，他不明不白地成为了杀人嫌疑犯被紧急逮捕。事件的被害人名叫白川一朗，是日本首屈一指的不动产企业“白川集团”的高层。齐藤光志很想证明自己的清白，但从现状来看却非常困难：首先，被关押在拘留所中的他失去了自由身，无法针对事件进行调查；其二，由于案发当晚喝得烂醉，他已完全记不得当时的状况。就在光志一筹莫展时，一位女子前来探望了他。这位女子就是他的前女友新城法子，现在是一位辩护律师。光志拜托新城法子代替自己在拘留所外收集案件相关的线索，还自己以清白。

几乎每天晚上，齐藤光志都要在调查室中接受年轻刑警三浦正信的质问，为了洗清自己的不白之冤，光志必须用“远程搜查”所得到的线索来回答三浦的盘问。拘留期限只有23天，如果在这段时间内无法证明自己的清白，那么光志将会作为杀人犯被正式起诉。在有限的时间中，寻求事件真相的“战争”已经开始……

调查部分

调查部分就是用来收集事件相关线索的部分。不过在本作中由于主人公身分的特殊性，他并不能亲自前往各地进行调查，而是必须在拘留所内指导外面的新城法子代替自己展开调查，这也使本作与其他同类游戏产生了一定程度的区别。玩家需要事先决定新城法子的调查地点，前期为每天两处，上午下午各一处；后期为每天三处，上午、中午和下午各一处。第二天，新城法子就会将自己的调查结果汇报给主人公。汇报结果的时候视点以回忆的形式转到新城法子的一方，此时玩家需要操作新城法子前往前一天指定的地点进行调查。此时的玩法和同类游戏基本没什么区别，玩家只需要前往各个场景调查可疑的地方、与相关人员对话收集情报即可。如果发现在该地点已经没有什么有价值的情报时，选择离开即可，汇报完成，视点再度回到齐藤光志一方。

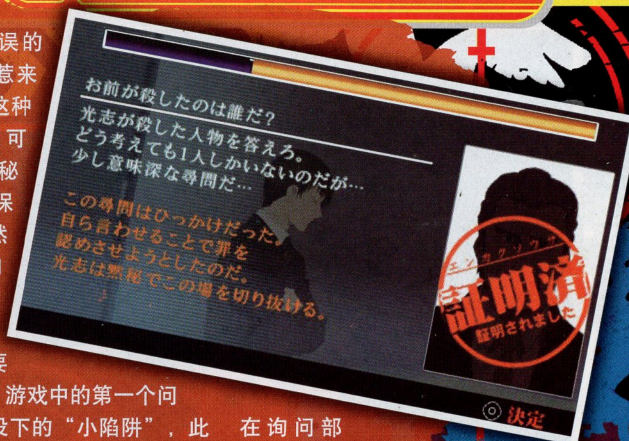
游戏的调查部分基本上就是在“指定调查地点→汇报调查”之间循环的，但需要注意的是，游戏中有个难点就是许多地点都有着特定的公休日，在公休日前去的话就会吃闭门羹，白白浪费宝贵的调查时间，因此玩家必须牢记各个地点的营业时间，相关的内容会在下文为大家做较为详细的解说。

除了指点新城法子代替自己进行调查外，主人公齐藤光志的调查并不是完全被动的，他也可以亲自获得一些情报，从前来探监的访客嘴里、甚至调查自己的刑警嘴里都可以获得一些重要的线索。只要是收集到的情报均会自动保存在菜单的“情报一览”项目中，情报分为人物、场所和证据三大类，新获得的情报前会有“新”字提示，而更新过的情报前则会有“更”字提示，非常方便。建议对收集到的情报及时消化并且牢记细节，这样会对询问部分非常有利。在每晚入睡前，齐藤光志还会对当天发生的事情做一个总体的整理、理顺各种关系，如果他总是表示调查一筹莫展那么可要注意加快情报的收集进度了，否则很有可能会导致Game Over。

询问部分

接受三浦正信的盘问几乎是每天必不可少的一个环节，在这个部分，玩家要与三浦进行1对1的辩论。三浦正信会陆续询问主人公一些案件相关的问题，而问题的答案很有可能就来自之前收集到的情报，玩家要仔细分析情报，选择合理的答案。在询问部分，画面上方会有一条横向的心证槽，如果玩家进行了合理的回答那么槽就会向左侧回复，反之则会向右侧扣除。当心证槽全部扣完后，就意味着将要迎来Game Over。这个环节不免会让人想起《逆转裁判》中的法庭询问部分，不过本作中玩家是站在嫌疑人的立场来进行证明，所以玩起来有种别样的紧张感。在菜单中的“询问一览”项目中，玩家可以查看到已经提出的问题和问题的解答情况，证明完毕的问题会有“证明济”的字样。

有时一个问题的解决伴随着的是更多问题的产生，需要注意的是，其中有很大一部分问题在提出时，玩家很有可能当前还没有收集到回答问题的必要情报，此时如果胡乱选择错误的答案反而会惹来麻烦。碰到这种情况，玩家可以选择“默秘权”选项来保持沉默，虽然这样也会扣除部分心证槽，但相比回答错误时要扣得少得多。游戏中的第一个问题就是三浦设下的“小陷阱”，此时也要选择“默秘权”以免中招。如果对自己的判断缺乏信心，可以在询问部分开始前存个档，一旦回答不妥就读档重来。



日期限制

本作的副标题为《通往真相的23天》，这也就意味着玩家必须在23天之内证明自己的清白，日期的概念在本作中显得格外重要，一个不小心，说不定就会导致前功尽弃。离被起诉时间所剩的天数显示在画面的右上方，玩家需要时刻关注时限，并指示新城法子采取最有效率的调查。前面也提到过，游戏中的很多地点都有着固定的休息日，因此玩家需要牢记这些地点的营业时间，以免正好撞到休息日导致浪费时间。一般来说，第一次前往这些地点时，可以从该处的相关人员口中打听到其休息时间，这些情报也会被记录在菜单的“情报一览”项目中，玩家也可以事先把它们用纸笔记录下来，这样就万无一失了。

游戏在流程上可分为前后两个篇章，其中前13天为上半部分，后10天延长拘留时间为下半部分。需要注意的是，如果在前13天内没有准确回答完三浦提出的除“杀人を犯していない根拠を示せ”外的所有问题，那么齐藤光志就会被立即起诉，不会获得延长拘留的10天，游戏进行到这里也就结束了。因此为了进入后半部分，玩家在有效率收集情报的同时还需要及时准确地回答问题。

本作的一个难点就在于，它不像《逆转裁判》那样不收集完所有情报就无法进入下一个部分，所以玩家很难判断自己手中的情报是否齐全、自己之前采取的调查行动是否合理正确，一旦存了死档或者Game Over，那就只能从头开始重打，非常麻烦。因此建议玩家在游戏中多存几个档，如果发现苗头不对就读档重来，同时也可以在Option里将没读过的台词也设定成可以跳过，这样重打时就会轻松很多。

其实只要注意几个要点，游戏也没有想象中的那么难。游戏的难点在上半部分，在这段时间内应该尽早地前往白川家两次，获得白川望（白川のぞみ）的帮助，这样她就会每天前去探望齐藤光志并提供一些有用的线索，如果结识白川望过晚，那很有可能会来不及触发剩余的情节，无法进入游戏的下半部分。下半部分比上半部分要轻松不少，并且每天有三次调查机会，只要不是在固定休息日前去各处调查应该没什么太大问题。上面给出了一个游戏上半部分的推荐调查日程表，如果按照此调查表来行动，只要询问部分选择正确，那么就一定可以获得下半部分的10天延长拘留期。不仅如此，如果按此表来行动，那么调查部分最后会多出空闲的一天来，这也是触发游戏最佳结局的必要条件。

上半部分推荐日程表

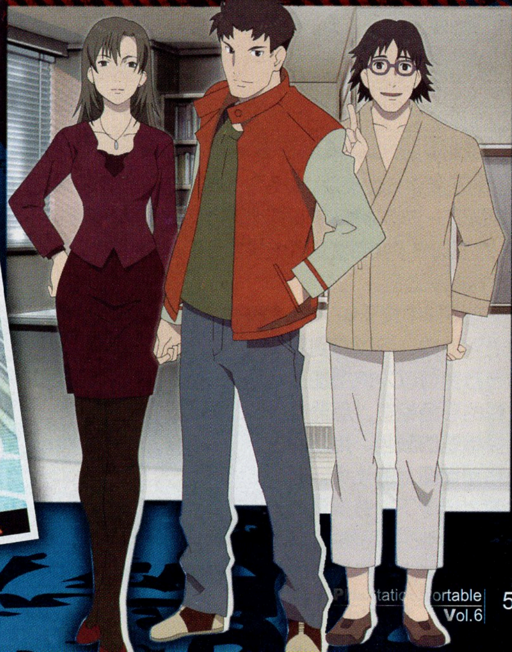
日期	上午	下午
12日	白川家	水谷侦探事务所
14日	白川ビル	ライトブルー
15日	沼崎法律事务所	白川家
16日	タクシーセンター	ライトブルー
17日	沼崎法律事务所	白川ビル
18日	沼崎法律事务所	ライトブルー（休息日）
19日	フォレストハイム	ライトブルー
20日	沼崎法律事务所	ライトブルー
21日	休息	休息

结局

虽然厂商宣称本作为多重结局，但其实游戏不过才4种结局，而且并不像《恐怖惊魂夜》那样几乎每个结局都充满噱头。其中最佳的No.1结局和次佳的No.2结局之间差别更是相当小，如果按照前面给出的日程表行动，那么上半部分最后一天就会空出来，在游戏的最后就会多出齐藤光志和新城法子一起前往大学的一小段剧情（真的只有一小段）。因此，一般情况下，玩家就只需要达成最佳结局即可，如果不是特别有爱，就不用特别花时间去打其他结局了。

No.1	Congratulations!	动机确认、调查部分有闲暇时间空出
No.2	Happy End	动机确认
No.3	Normal	动机未确认
No.4	Bad	未找出真凶







在黑暗深邃的迷宫中逃出升天

A·RPG

撼天神塔 黑暗回归
ブランディッシュ～ダークレヴナント～

Falcom	2009年3月19日	日版	1人
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

《撼天神塔 黑暗回归》是以1991年在PC平台推出的《撼天神塔》为蓝本的重制作品，游戏以一个充满地洞和转移魔法阵等各式各样陷阱的地下迷宫作为舞台，玩家必须一面解谜并挑战关卡头目，一面以抵达地面为目标而奋战！

文 RICHTER

操作说明

键位	作用
方向键	控制角色移动
滑杆	选择将要使用的道具
○键	可以完成指令选取、攻击（面对敌人时）和防御（通常情况下）这些动作
△键	对面前的物品进行调查
□键	打开道具菜单
×键	指令取消、角色跳跃，要注意的是主角只会朝自己所面对的方向跳跃，且不需要其他按键的配合
L、R	主角向左／右旋转90度
START	暂停游戏并进入系统菜单，在这里可以查看并标记地图、存档、游戏设置等操作
SELECT	休息，回满HP和MP

对于新手玩家来说，难免会对本作的角色移动操作感到不习惯，战斗中需要玩家一步步调整方向和位置才能攻击敌人，且途中不能同时使用多个动作。对于玩惯了快节奏游戏的玩家来说必定会在战斗中产生心急情绪，需要一定时间来适应。

在游戏中按下START键进入地图，可以看到界面右方有可以为地图加上注释的彩色标签，用滑杆选择标签的颜色，用方向键移动地图上的光标，在地图上记录下一些重要信息会更有利于以后的探索。



游戏画面介绍

①角色当前所装备的武具，从左到右依次为武器、防具和盾牌。
②角色当前所携带的道具，游戏中想使用道具的话需要先用滑杆指定使用对象，然后再按下○键即可。
③迷宫的地图，本作同"《恶魔城》系列"一样采用了探索式地图，只要玩家到达某区域则该区域的地图就会自动生成，另外地图也有完成率的表示。
④角色当前的HP、MP量。



角色能力作用

游戏中角色的能力除等级提升时会得到增加外，力量、知力和魔法耐性都设置有经验值槽，当玩家使用相应的手段进行攻击或承受敌人的魔法攻击时，对应项目的经验值就会增长，经验值槽蓄满后能力就会上升，从而达到了变相强化角色的目的。另外，敌人的强弱程度也关系着经验值的累积多少，在游戏进行过程中玩家可以对魔法耐性等重要能力进行针对性的强化锻炼，这样就能使流程进行得更加顺利。

STR：力量，影响角色的物理攻击力，当使用武器或空手对敌人进行攻击时会累积经验值。
INT：知力，影响魔法的攻击力与魔法的持续时间，另外还关系到MP回复的快慢程度。使用魔法对敌人进行攻击时会累积经验值。
MGR：魔法耐性，影响角色对魔法的抗性程度，当角色受到敌人的魔法攻击时会累积经验值。
LUCK：幸运，关系着战斗中的诸多事宜。当角色等级提升时数值上限会增加，但在游戏过程中实际幸运值会在0到最大值之间波动。

道具整理

游戏中对道具的整理是很重要的一个环节，本作中除武器、防具外其他道具都可以进行叠加，最高数量上限为99。在道具整备菜单中对相同的物品按下R键即可进行叠加。游戏最初开始时只有9个物品栏位供玩家存放道具，随着流程的不断推进还可以获得三个异次元宝箱来扩充物品栏收纳上限。



武器耐久度

本作的武器和《火焰之纹章》系列一样设置有耐久度系统，而耐久度就显示在武器图标的右下角，玩家每使用一次武器即产生1的耐久消耗，当耐久度下降到0时便判定为武器损坏。在迷宫中冒险时可以通过“物体硬制化液”这种道具来随机增加10～20点武器耐久度（最高为99）。另外在游戏中打倒一座迷宫的BOSS时会得到耐久度表示为“∞”的特殊武器，这类武器是不会损坏的，可随意使用。

攻击与防御

游戏中的防御分为两种：正面与敌人相邻时会自动进入防御状态；与敌人相隔一格以上时按○键为防御。与物理系敌人战斗时，要点是在防御住敌人的攻击瞬间进行攻击（对特定怪物无效），与魔法系敌人战斗时则可直接进行攻击。不过根据自身的防御力与敌人的特性，也有一些攻击是无法防御的，另外不同敌人的攻击节奏也不相同，要根据敌人的特点合理安排自己的攻击方式。

100%的奖励

每一层迷宫的地图踏破率达到100%后，该层的某个“石碑”就可以使用大金槌破坏了，破坏“石碑”后会得到一些奖励道具，为了道具和游戏的完美，拼命让所有迷宫都达到100%踏破率吧！

各项计算公式

攻击力

本作中角色的伤害计算公式并不复杂，主要是同当前是否装备有武器、是否发动有ダブル魔法这两项有关：

没有装备武器且未发动ダブル魔法的情况下：
攻击力＝（STR+1）/2
装备了武器但没有发动ダブル魔法的情况下：
攻击力＝武器固有攻击力＋STR
没有装备武器但发动了ダブル魔法的情况下：
攻击力＝STR
装备了武器且发动有ダブル魔法的情况下：
攻击力＝武器固有攻击力＋STR×2

防御力

角色防御力＝盾固有防御力＋铠甲固有防御力

MP消耗计算

魔法的MP消耗方面主要同所使用的魔法种类以及角色自身的能力状态有关，具体为使用属性魔法ファイア（火）、フリーズ（冰）、サンダー（雷）时，角色的知力越高则MP消耗量越高；使用ヒール（回复）、バリア（防护罩）魔法时，等级越高则MP消耗量越高；使用ダブル魔法时，角色的力量越高则MP消耗量越高（消耗量为STR/2）。

迷宫地形&设施

裂开的墙：产生裂缝的墙，使用大金槌可以将其打碎，通常后面都有隐藏道路。
陷阱：陷阱分为两种，一种是对角色造成HP伤害；另一种则是掉落到下层，不过掉落下去的地方通常都有迷宫解谜的关键机关。
滚石：在特定区域出现的机关，可以对主角造成一击必杀的效果。
木桩：经常与陷阱一同出现，本身不具有攻击力，但会强行将角色打入陷阱里。
幻影之墙：通常用来掩饰一些隐藏通道，仔细观察不难发现它们要比普通的墙颜色更亮，主角可以直接从上面穿透过去。
传送阵：实现不同传送点的转移。
穿刺陷阱：一旦玩家踩上去就会令周围区域的地面出现针刺。

在迷宫冒险过程中还可以看到很多商店，其中包括出售道具、装备和学习魔法的商店，玩家可以在这里补充冒险必须品并将没用的道具卖掉以换取更多的金钱。另外赌场中可以用筹码进行赌博，赢了以后可以换到一些稀有道具。



游戏心得

1.人物等级在游戏中实际不算太重要，由于游戏的目的是从迷宫脱出，因此一些怪物不想打的话直接从旁边绕开。

2.虽然游戏中的武器大多都设置有耐久度，不过玩家不用特意去珍惜着使用，因为只要不是特意刷怪涨经验，迷宫中能捡到的武器会让你嫌多。

3.游戏中的SELECT键休息功能异常好用，不过这里要提醒两个注意要点，一是部分迷宫中蔓延有瘴气，这种环境下是无法休息的，此时受了伤就只能用道具来回复；另外一个就是当主角掉进陷阱里时同样无法休息。

4.物品的叠加，本作中有个非常“奸诈”的设定，那就是回复药和毒药两者在游戏中的图标是一模一样的，并且这两者还能进行叠加（叠加后回复药的数量就会减少），玩家很容易被蒙骗。这里只能提醒大家注意该两种道具的名称，其中回复药为“H(M).Potion”，而毒药为“H(M).Posion”，两者仅有一字之差，各位自重了！

5.身边可以经常携带一些铁球，它的作用是探测主角当前面向那格是否为陷阱，如果想省去掉落到下层而重新走过的麻烦就记得带上它。注意并不是所有的迷宫商店中都有铁球贩卖，有机会的话可以多买一些，反正价格也很便宜。



6.尽量将每个迷宫都实现100%踏破，这样才能得到足够的钱和道具来轻松通关。注意一些道路往往是隐藏的，因此时常观察墙壁上是否有裂痕非常重要。另外能增加物品收纳上限的异次元宝箱就放置在这些隐藏道路里。

在经历了移植的《牧场物语 中秋满月 男生＆女生版》、以及另类的《无瑕人生 新牧场物语》后，玩家们终于迎来了PSP平台第一款“《牧场物语》系列”的正统原创新作。经过了历代作品的沉淀后，系列的系统已经非常成熟完善，因此本作在系统上的变革之处并不多，系列一贯的安逸、祥和的氛围在本作中得到了传承。而由于实现了完全3D化，本作的画面显得非常唯美温馨。下面，就跟随我们的攻略，在PSP上开始全新的牧场生活。

文 铭风

SLG

牧场物语 蜜糖村与村民的愿望

牧场物语 シュガー村とみんなの願い

MMV	2009年3月19日	日版	1人
5229日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

在PSP上享受温馨浪漫的牧场生活！

基本操作

滑杆	控制角色移动。
十字键	对话时选项的选择，看电视时选择频道。
○键	调查、对话、选项的确认。持有物品时投掷物品或送给村民。
□键	使用当前装备的工具。
×键	取消当前选项。
L键	开启动物菜单，可按左右键来选择呼唤马或是狗。
R键	开启物品选项，按左键是选择物品来拿在手上，按右键则是切换自己当前装备的工具。
START键	开启物品菜单，可详细选择装备的工具和手持的物品，同时还能查看拥有的关键道具以及接受的委托。
SELECT键	开启大地图界面，查看当前的位置和村庄的总体地形。不在自己的牧场时可在此界面下按下△键直接回牧场休息，并强制进入下一天。



我的家

本作中主角的房间内设施十分丰富，且有众多和游戏息息相关的要素，在这里为大家详细介绍一下。



日记	调查床或桌上的日记可打开日记选项。各选项的作用将在下面介绍。
道具箱	床边的绿色盒子就是道具箱，你可以将矿石等非食物类物品放在里面，腾出包裹的空间。
电视	调查电视可查看节目，用十字键来选择频道。1是新闻频道，2是天气频道，3是电视剧频道。
书架	调查书架可查看料理配方和鱼拓相册。
日历	调查左边墙上的日历可查看当月的节日情况，同时村民的生日也会在上面标注。
澡堂	扩建后右边房间左上的门就是澡堂，进去后可以更换衣服。
冰箱	同样是扩建后才有的设施，和道具箱的作用相同，不过这里是专门放各种食物的。
厕所	扩建后房间右上的门，作用大家应该都知道……
厨房	扩建后房间才有的设施，这里的器具可以去工具商店那里购买和升级。利用烹饪器具可以制作各种料理。

日记菜单

日记	当时间进行到晚上时可以选择此选项进行日记的撰写，也就是进行存档（也可以跑出牧场后查看地图按△立刻存档）。游戏中没有随机记录的概念，只能在每天结束后进行存档。
资产表	查看自己牧场的资产情况。有金钱数量、拥有的家畜数量和家畜们的好感度情况等等。
出荷记录	这里将会记录你的作物出荷情况，你卖出去的东西和接受委托上交的东西都会统计在这里。
钓果记录	查看你的钓鱼成果，会记录最大的三条鱼的垂钓地点和时间。
キャラクタープロフィール	角色档案，你可以查看到村庄中所有角色的生日，爱好和对你的好感度情况。

耕种和出货

本作的耕种步骤和以前的作品一样，首先你要在花店购买了种子。然后便是回家进行耕种：先是用锄头将地给揉松，再是装备种子播种。接下来坚持每天浇水就可以等待收获了。本作中能够耕种的地方十分小，就农场前面的一块。而每颗种子也只能种植一格，所以成熟的作物十分珍贵。

游戏中取消了出荷箱这个概念，你收获的各种物品和挖矿、钓鱼获得的东西都不能直接扔到出荷箱去换钱了。取而代之的是你可以在各种商店内出售物品，不同的商店所收购的物品种类也是不一样的。

此外游戏中还有委托这个系统存在，在工具店和旅店分别可接到村民的委托，选择“依頼を見る”就可以看到了，内容都是交某某物品几个。成功收集了要求的物品后来到接委托的商店内选择“納品する”缴纳物品就可完成委托了。无论是出售物品还是完成委托，都可以立刻获得金钱，而完成委托后第二天还可从邮箱收到村民的感谢信。

委托的作物有时候是以ミネラル开头的，这些则需要利用在矿场挖出来的白色矿物“ミネラル结晶”，拿在手上后可对耕种过的土壤使用，然后播种种出来的东西就是ミネラル开头的了。不过一块土壤只能种出一个ミネラル开头的作物。

工具介绍

本作的工具获得十分简单，大部分必要农具都在游戏一开始就在你的包裹里了。而其他的工具则都可从工具店购买到，这里把所有工具的作用都列举一下。

名称	获得方法	备注
カマ	初期就有	镰刀，收割牧草和过期的作物用。可进行升级。
クワ	初期就有	锄头，耕地时用。可进行升级。
ハンマー	初期就有	锤子，砸矿和敲打树用。可进行升级。
オノ	初期就有	斧头，伐木用。可进行升级。
虫とりアミ	工具店购买	虫网，捕捉空中飞行的蝴蝶。
ブラシ	工具店购买	清洁刷，清洁大型家畜的身体。
ベル	工具店购买	铃铛，在户外使用后可呼唤鸡、牛，马等家畜全部到户外或是全部进入动物小屋。
オカリナ	工具店购买	笛子，在和小狗好感高时可以演奏各种乐曲让小狗进行相关行动。
乳しぼり器	工具店购买	挤奶器，对母牛使用可获得牛奶。
钓り竿	工具店购买	钓鱼竿，初期最优先购买的工具，获得后可在垂钓点钓鱼。可进行升级。

作物种子介绍

游戏中可以播种的种子的来源很简单，都在花店购买。不同的季节能够播种的作物是不同的，在错误季节播种的话种子在第二天会消失。此外下雨天也会让你播种的种子受到损失。这里列出所有的种子和播种时间，方便大家参考。



种子名称	生长季节	出售价格
じゃがいも	四季	30G
トマト	四季	30G
とうもろこし	四季	40G
パンの实	四季	50G
ライスの实	春夏秋	60G
ニンジン	春	30G
イチゴ	春	40G
スイカ	夏	50G
タマネギ	秋	30G
カボチャ	秋	40G
ホウレンソウ	冬	30G
アルファルファ	春夏秋	20G
フェアリードレス	春	10G
シルバーベル	春	10G
ワイルドミント	夏	10G
フロストパンジー	秋	10G
ミストブルーム	秋	10G
スターダスト	冬	10G

动物的饲养

从资产表内可以看到，游戏中共有四种可供饲养的动物存在，分别是狗、马、鸡和牛。其中前两种属于宠物类动物，而后两种则是家畜，每天可出产物品用来食用或是出售。

小狗

在游戏初期便会有小狗出现在你的家门口，有红围巾和蓝围巾两种，不过这个时候是不能和它们进行交流的。你需要每天在房间外的碗内放入食物或是牛奶，持续2周多后你会发现资产表内小狗的好感变为了1心，第二天你就可以抱起它给它起名，并正式收养它了。值得注意的是你领养了其中一只小狗的话另一只会消失。

领养后你要做的事情依旧是每天喂食和抱抱它，以此来提升好感。此外如果你在工具店购买了笛子后还能通过演奏来让小狗进行各种活动。值得注意的是下雨天要将小狗抱进屋，不然会减好感，并且小狗有可能生病。最后，不要装备锤子砸它……会被讨厌的（其他动物也一样）。



演奏	指令
坐下	上左下
趴下	上下下
寻找	下左上
跳跃	左上右
站立	下上上
跟随	左右右

鸡的饲养

由于初期就拥有鸡小屋（自家右边），所以只要你有钱就可以直接去牧场大叔那里购买成品鸡。只要保证喂食，两天后就可以开始收获鸡蛋了。当然还有更省钱的方法，那就是去食品店打工，将获得的鸡蛋带回来放在孵化台上，过几天就能孵化出小鸡仔了。养鸡比较大的成本就是鸡饲料，需要到牧场去购买，而且每次要装备好后撒在饲料栏里。好在鸡仔不用喂食。和鸡的好感度决定了鸡蛋的品质，当好感满时就有可能收获金蛋了。另外在好感满时喂养アルファルファ（买种子种植），可确保收获金蛋。



牛的饲养



玩家可以在初期就去牧场大叔处购买牛，然后提升好感加每天喂食就能收获牛奶了。这次的饲料牧草不用操多大心，直接用镰刀收获动物小屋外面的草就可以了。牧草的生长周期为三天，当然你也可以去牧场大叔那里买牧草。饲养时要注意的是每天洗刷和喂食，在小屋内可直接调查右边的草堆拿饲料放在饲栏里。当然你也可以放养，在门外摇铃就可开始放养，省去了喂食的麻烦。但是如果第二天是下雨天的话，则要在当天摇铃让牛都回去（注意看天气预报）。牛的好感决定了牛奶的质量，好感最高时可获得黄金牛奶。在好感满时喂养アルファルファ（买种子种植），可确保收获黄金牛奶。

马的饲养



马是游戏中比较重要的动物，在牧场大叔那里可以花5000G购买。不过按照惯例，你一直不买的话到夏天牧场大叔会送你一匹。用游戏中他的话说就是：看到你有动物小屋时就一直在出售列表里放上了马，没想到你一直能沉住气，所以现在就由我送上门来了。

免费获得的马好感度要自己培养，一开始还不能骑，需要每天喂食、洗刷和放养（和牛一样）。好感高后就能够骑了，让移动速度大大增加，拜访村民也方便多了。



当你可以骑马后，在牧场主カザン休息时也就是每个木曜日的AM9点以后，前往地图最左下的牧场和他对话。选择“调教”可进行赛马的训练，成功后会提升马的能力值。另外调教完毕后必定会出现BUG，你的角色出现在海上。此时只要走回牧场场景内，进下门再出来就没事了。

赛马



当你能够娴熟地骑马时就能去参加赛马节了。赛马活动当天PM0点前赶到广场上方的赛场就可以报名参加赛马了。赛马分为三个赛程，短跑、长跑和障碍赛，每次你只能选择参加其中的一种比赛。

然后是确认你装备的道具，一共可以装备三个。道具要自己准备并带在身上，具体有回复耐力的：ハーブ（地上采的绿叶草）、ポンタタの根（赌马的牌子可以换）、アルファアルファ（夏天种植）。还有增加移动速度的にんじん（胡萝卜，春天可种出来）。都设定完毕后就算结束报名了。然后在下午的2点到4点来这里，就可以开始比赛了。

比赛的方法很简单，○键是用马鞭抽打自己的马以加快速度，用△键来使用道具恢复耐力或是加速，然后只要往终点前进就可以了，当然初期好感不高的话跑不过别人是正常的。胜利后会获得奖杯和奖品，奖品分别是三个种类的变换机，一个种类的比赛一种。

短跑获得变换机1号：将杂草变成ミネラル结晶。

长跑获得变换机2号：将木材变成特制鱼饵。

障碍赛获得变换机3号：将两种作物的种子合成。



此外游戏中还可以下注赌马，一个牌子50G（在押注画面按△键就可购买牌子），这个要看你运气了，当然有信心的话可以押自己……牌子不会保留到下次赛马节，所以要全用完。建议把身上所有的钱换成牌子，然后购买バター，隔天卖到店里能赚好多。

打工

初期没有种植农作物，山里采集的物品又少，如何来凑到买种子的钱呢？那就需要去打工啦。游戏中总共有五个地点提供了打工机会，其中采矿和伐木在进行到一定程度后才能让你自由行动，获得采矿或伐木的收获。具体的打工内容将在设施介绍里详细讲解。



钓鱼

要进行钓鱼活动，你首先要存够钱购买鱼竿。在傍晚来到湖边时，会发生遇到辛（シン）在钓鱼，他会问你是否在工具店买了鱼竿。此时你已经购买了鱼竿的话，他就会详细地教你钓鱼的方法。

首先要装备了鱼竿并来到可钓鱼的水边，此时按下□键就可以进入钓鱼模式了。钓鱼的第一步就是选择甩竿地点，你会在水面上看到鱼的影子，要将甩竿点放在鱼的附近才能让鱼快点上钩。



接着进入力度模式，会有一个浮标在上下移动，你要在浮标移动到鱼图标的所在地时按下○键。游戏中深度越大的鱼越稀有，同时在海面上的影子颜色也越深。当抛杆地点有几条鱼存在时，系统会根据你力度所选择的深度来决定哪条鱼优先上钩。

最后就是收杆了。当鱼上钩时角色的头上会出现感叹号，然后你要立刻按下○键进行收杆。此时就会开始和鱼的拉力赛，在鱼的周围会出现不断放大的圆圈，你要等圆圈和黑色圆圈重合时按○键才能顺利将鱼拉近。越稀有的鱼需要成功拉近的次数越多。



鱼拓的收集

在前往海边时会遇到狸猫ぽんた，它也会告诉主角一些钓鱼相关的情报，而其最大的作用就是当主角把钓到的鱼给它时，它会将鱼制作成鱼拓，而再次给相同的鱼时它还会告诉你此鱼能制作的料理及制作方法。

在主角收集的鱼拓数达到10和20时，狸猫会分别开启女神泉后和矿山地底湖这两个新渔点供大家钓鱼。狸猫会在下午3点后出现在シフォン海岸，下午7点到晚上11点出现在メープル湖。



挖矿

本作的挖矿并不是一开始就能进行的，首先你要在合适的时间到矿场进行打工。成功打工5次以上就可以在矿场自由地进行矿物的挖掘了。本作中挖矿以一个益智小游戏的形式呈现，分别有红绿蓝三个种类的普通矿。敲碎砖块后会引发爆炸，在范围内的砖块也将被爆碎。靠近砖块按○键可查看砖块的爆炸范围。然后还有种黄色砖块，它的爆炸范围根据形状而不同，形状类似哪种颜色范围就跟哪种颜色一样。靠近黄色形状后按×键可开始推动石头，十字键选择好推动方向后按○键就可推动了。

装备锤子后就可开始砸矿，你需要依靠黄色矿石来尽量多地发生连锁反应，争取一锤将所有矿石都砸掉。矿场随着游戏中时间的推进会不断开启，每个矿洞都会有两个种类的挖矿游戏供大家挑战。砸出来的矿石是随机的，你可根据颜色来拾取所需要的。升级工具所需要的矿石都在矿场里挖到。后期开放的矿场更容易挖到宝石和化石等好东西。



伐木和扩建

想要扩建房屋，除了凑够金钱外还需要足够的木材。本作和系列作品不同，游戏中并没有让你直接砍伐木材的地点，而是需要你在非休息日上午9点前往木匠那里打工（屋子内就是进行扩建的地方），进行了5次以上后就可以自由前往伐木场收集木材了，和伍德老伯对话时原本的打工选项会变成“伐采に行く”。而当你获得金蛋后，将金蛋给木匠老大伍德，他会带你去一个新的伐木场。当然以后也可以在新伐木场收集木材了。



增建项目	需要材料	说明
犬小屋	木材10，3000G	狗小屋，建造后才能扩建房屋。
ニワトリ小屋增筑	木材25，3000G	扩建鸡小屋。
动物小屋增筑	木材25，5000G	扩建动物小屋。
キッチン／风吕／トイレ	木材50，10000G	扩建房屋，会多出厨房卫生间和厕所。
ベッド增设	木材25，4000G	三年目以后出现的项目，将床变为双人床。
テレビ买い替え	20000G	三年目以后出现的项目，更换电视。
ビニールハウス	木材40，45000G	三年目以后出现的项目，建造温室，从此下雨不再对作物造成伤害了。
スプリンクラー	木材50，75000G	三年目以后出现的项目，自动洒水器。

收藏品陈列室



当你在钓鱼和挖矿时都会获得一些如土器、海盗宝藏之类的稀有物品，第一次获得时这些东西会自动放入你自家旁边的收藏室里。不过这些东西有些都不是惟一的，你钓到或在矿场挖到后可再次获得，可放心将这些物品出售或是送人。

蘑菇的养殖

在陈列室的屋后有个阴暗的长凳，这里是培育蘑菇的地方。不过商店里并没有种子购买，这里也不能播撒种子。你要做的就是在这里放上通过伐木获得的木材（可安放三个），然后每天浇水就可以了。



力之果实

作为系列的传统，力之果实依旧在本作中存在。而除了两个固定的果实外，其他的都要你命令小狗去寻找。将它带到果实的所在地然后吹笛子（下左上），它就会自动跑到果实所在地并找出来了。寻找的地点一共有8个，从中找到4个后另外地点找出来的就是回复药。下面是所有果实可能获得的方法和地点。



1. 女神事件赠与。
2. 小精灵搜寻事件结束后赠与。
3. 木匠屋门口。（需小狗寻找）
4. コクトウ山中间。（需小狗寻找）
5. 酒场门口的树。（需小狗寻找）
6. 女神之泉旁边桥后的空地。（需小狗寻找）
7. 食品屋对面两棵树之间。（需小狗寻找）
8. 别墅喷泉围墙外的树下。（需小狗寻找）
9. 广场内通向花店的标示牌附近。（需小狗寻找）
10. 花店旁的花圃。（需小狗寻找）

昆虫的捕捉

在这个自然气息浓厚的村庄里自然少不了昆虫的存在。捕捉昆虫的方法有两种，一种是用锤子敲树，可以敲的树旁边会出现锤子图标，可砸下来金龟子和独角仙等甲虫；而另一种就是购买虫网来捕捉蝴蝶和蜻蜓等飞行昆虫了。不过游戏中并没有收购昆虫的地方，只有爱好昆虫的ティム会收下主角的昆虫（当然商店里还有委托）。同时ティム在第二次以后每收一个还会给10G报酬，少是少了点不过人家毕竟是小孩子嘛。



节日介绍

春11日	女神の祝祭	早上，和你好感高的女友会来送你礼物。此外今天送礼物效果加倍。
春11日	草竞马之日	可进行赛马比赛。
夏1日	替地祭	为了纪念大地母亲的恩赐，所以今天地上的东西都不能捡，也不能收获作物。
夏20日	烟火日	晚上8点到10点可以查看烟花，跑到自家门前的农田靠海处按○键即可。
夏27日	草竞马之日	可进行赛马比赛。
秋10日	收获祭	在广场集合，和女友对话的话可以邀请她们跳舞。然后直接跳到下午4点，当然你超过4点再去也就无法跳舞了。
秋25日	草竞马之日	可进行赛马比赛。
冬21日	ホラ吹き男爵の日	纪念吹牛伯爵而诞生的节日，也就是愚人节。和村民对话可聊这个节日由来的话题。
冬30日	年越しの日	除夕，晚上5点到6点到海岸，可和好感最高的女友一起看夕阳。

设施介绍



和以前的作品一样，本作游戏的村庄中也有着各式各样的设施，下面就为大家一一介绍。

1 食品店“ロナルドの店”



营业时间：AM8:00～PM6:00
定休日：日曜日

说明：这里是大叔ロナルド经营的面包店，你能够买到鸡蛋、面包和许多种类的食物成品。这里收购食品和鱼类。

打工：在下午3点前来到这里就可以开始打工，内容是帮忙照顾小鸡。步骤和自己养鸡差不多，首先是喂食，将给你的鸡饲料装备后按方块键将饲料放在饲栏内，然后将所有的鸡都抱起来，将鸡下的蛋都收集起来。都搞定后出门就可结束打工了。打工会消耗三个小时的游戏时间，你会获得钱和鸡蛋。

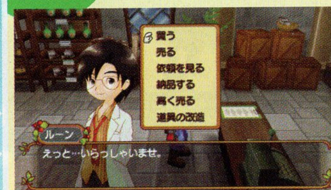
2 花屋“フラワーライラ”



营业时间：AM9:00～PM5:00
定休日：日曜日

说明：由莱拉经营的花店“花之莱拉”，这里是购买种子的惟一场所，不同的季节能够买到的种子是不同的。这里收购的物品是花和草。

3 道具屋“ルーンの店”



营业时间：AM10:00～PM6:00
定休日：水、土曜日

说明：购买工具，升级工具的地方。同时这里还能够接到矿石和虫子相关的委托。这里收购的物品是矿石和贝壳，此外春天外面摘的药草可以在夏天以40G一个出售。

4 ファーマーズショップ



营业时间：AM8:00～PM6:00
定休日：木曜日

说明：在普拉尼牧场内经营着众多与牧场息息相关的物品。你可以在这里买到小鸡和牛，饲料、治病的药。能让牛生小牛的“ウシの种”也是在这里购买。当然你钱多的话还能提前购买马。

打工：牧场的打工是照顾动物。普拉尼会给你一个挤奶器和清洁刷，挤奶器当然是对草地中间的奶牛使用，然后要依次对草地内的马使用清洁刷来清洁。离开草地场景便算打工结束，普拉尼会为你计算工钱并给你牛奶。这里的工钱是根据你在场景内活动的时间长短来计算，如果你早上开始一直留到晚上5点自动结束的话，能拿到1000多G。这里下雨天不能打工。

5 クローブ家别庄

打工时间：AM10:00～PM 3:00
打工日期：月曜日～金曜日



打工：在规定的时间内来到别墅右边的厨房找玛莎老奶奶谈话就可以帮忙做菜。你可得到限量的材料，要在铁锅和蒸锅中选择调理工具来烹饪手上的材料，大多是放入一个材料然后进行调理。调理成功的话食谱会记录到你的配方记录里。和玛莎对话就可以结束打工，不管你制作出多少失败的料理都会给你钱，不过十分少……另外这里早上还收购一些蔬菜和牛奶鸡蛋等食物。

6 シフォン海岸



垂钓点之一，此外海边还能捡到贝壳。下午3点到7点狸猫会在这里钓鱼，海里钓出的新鲜货色可以赶紧扔给他。

7 职人の家

营业时间：AM6:00～PM5:00
定休日：火、木曜日



说明：在这里可以进行房屋的扩建，列表见之前的系统说明。上午9点前来这里和外面的伍德老伯对话就可以打工，不过休息日和雨天不能打工。

打工：这里的打工就是伐木，装备给你的超级斧头将场景中的树砍断，然后捡起木块后和老伯对话就可结束打工了。此外场景里还能捡到蘑菇，打工结束后可是都归你的。

8 コクトウ山

说明：这里有两棵可以用锤子敲打的树，可敲下来果实或是昆虫。

9 矿山



打工时间：AM 9:00～PM 1:00
打工日期：月曜日～金曜日

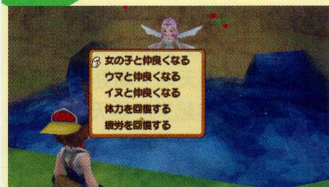
打工：在规定时间内进入矿场，和鲁多夫交谈就可以进行打工了。打工的作用就是让你熟悉这个砸矿小游戏。初期有教程可以让你练手，只能带回来一些ミネラル结晶。等自由采矿后就能尽情来获取稀有矿石和宝石了。

10 会社本部



说明：矿场的对面就是游乐园建设公司的办事处，这里在PM0点到2点之间可以进入，和建筑公司的人交谈一下。

11 女神の泉



说明：这里是会见女神的地方，在PM0点来到这里并投入一个水果就能够会见女神了。她会给你多个愿望来选择，每个愿望都有一定的几率会失败。泉水后面有一个垂钓点，需要鱼拓数量在10个以上才会开启。此外旁边过桥处是剧情内种植青之花的地方。

愿望	说明
女の子と仲良くして	和女孩子的关系变好
ウマと仲良くして	和马的关系变好
イヌと仲良くして	和小狗的关系变好
体力を回復して	恢复体力
疲労を回復して	恢复疲劳

12 メープル湖



说明：这里也是初期主要的垂钓场所，狸猫会在下午7点到晚上11点在这里出现。而这里的教堂最初是没有人的，在1年春发生剧情后修女和神父才会住在这里。

13 茶屋／酒场



茶屋营业时间：PM0:00～PM5:00
酒场营业时间：PM6:00～AM0:00
休息日：月曜日

说明：这里下午是茶屋"太阳花园（サンガーデン）"，你可以在这里和凯蒂交谈并买到咖啡等休闲食品。而晚上则会变成酒吧"月亮花园（ムーンガーデン）"，掌柜变成了老爷爷瓦尔。这里也可以接到一些委托，都是关于作物和食物的。此外瓦尔会高价收购一些食物，比如食品店500G买的チーズ就可以在晚上以550G的价格卖掉……

关于角色的好感度

游戏中除了特定的角色外，每个村民的好感度最初都是0。每天能够提升好感度的方法就是对话和送东西。对话能够让好感度加1，而送东西则根据对方的喜好会有1～3好感度的变动，送对方最喜爱的东西则好感加3，普通的则是1。此外送对方不要的东西好感不变动，不过你当天就不能送东西了，也就是丧失了一次机会。

此外还有几种额外的加好感的机会。一种是通过生日，你在生日送对方东西的话好感度会额外的多加2。还有一种仅限结婚对象，那就是在女神处许愿，选第一项"女の子と仲良くして"，成功后你和女性角色的好感就直接多加5了。当然你还可以通过事件来增加好感，这里就不多说了。



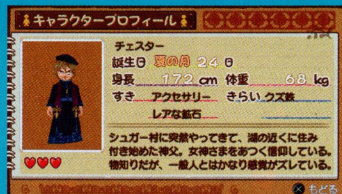
你和角色的好感度可在自家调查床选择"キャラクタープロフィール"查看。好感度最多为350，在界面内以6颗心表示。而女友的心的颜色也对应相应的心数。

心数	心颜色	好感度
0	黑色	0～39
1	紫色	40～79
2	蓝色	80～129
3	绿色	130～179
4	黄色	180～259
5	橙色	260～349
6	红色	350

村民的喜好

和村民培养好感并发生各种各样的事件依旧是系列游戏的最大内容，当然本作也不例外。本作中也有着包括8名结婚对象在内的众多个性丰富的村民。充分利用资源和他们搞好关系，才能够触发游戏中的事件，最终在两年后成功挽救村庄。下面就将所有村民的喜好都例举一下，方便大家送礼物。

※注：加★号的角色是结婚对象。



名称	喜欢的东西	生日	说明
ケティ★	チーズ，鸡蛋	秋29日	酒场的小女孩
ジーナ★	牛奶，鸡蛋	秋20日	别墅的年轻女仆
サラ★	满月草の实，水果，蔬菜	夏8日	木匠处的大姐头
ディア★	满月草の实，各种料理	冬9日	别墅的大小姐
ライラ★	满月草の实，各种花	春27日	花店的姐姐
ルーン	矿物，鸡蛋，药草	秋2日	工具店的发明家
バジル	植物	春16日	在村庄游走的植物学家
カザン	ケーキ，各种甜品	夏1日	普拉尼牧场的大叔
ティム	昆虫，鸡蛋	秋12日	昆虫少年
シン	鱼，鱼料理	夏10日	爱钓鱼的木匠弟子
ハヤト	トマト，药草	冬10日	沉默的木匠弟子
ウッド	金蛋，矿石	冬2日	木匠老爷爷
ウォール	鱼，料理	夏21日	酒场老爷爷
ロナルド	料理，クルミ	春11日	食品店老板
マーサ	鸡蛋，牛奶，料理	冬25日	别墅的管家
チェスター	稀有的矿石	夏24日	教堂的神父
オーレリア★	贝壳，木材	秋5日	教堂的修女
アリス★	稀有的矿石	春5日	游乐场公司的社长
チャールズ	矿石	冬23日	游乐场公司的帅助手
ドジソン	牛奶，鸡蛋	春1日	游乐场公司的胖助手
ルドルフ	化石，稀有矿石	夏14日	矿场的老前辈
女神さま★	水果，农作物	？？	女神
デビット	蘑菇	？？	小精灵
エボニー	蘑菇	？？	小精灵
フラット	蘑菇	？？	小精灵
ゴル・ドド	クズ铁，杂草	？？	第三年才出现的原始人，需求クズ铁
ぽんた	鱼	？？	钓鱼爱好者：狸猫

游戏剧情

我们的主角在获知爷爷过世的消息后，被父亲派来收拾爷爷的东西，于是便来到了蜜糖村这个充满生机的村庄。本想收拾完东西就离开，但是这里熟悉的一切却勾起了主角童年的回忆：曾经有着很多牛





和马的动物小屋、陈旧的鸡小屋，以及倍感亲切的爷爷的房子。

在主角查看牧场怀旧的时候，见到了神奇的小精灵，他们正在为这里即将而来的变化而苦恼。原来村庄的土地都已经被游乐场建筑公司所买下，不出意外的话两年后这里就将开始游乐场的建造，森林和湖泊都将消失，而小精灵也将丧失容身之处。烦恼之际，精灵们见到了主角，在精灵和随后出现的女神的拜托下，主角接下了挽救村庄的重任。（和女神对话时设定自己的名字和牧场的名字。）

在村庄的第三天，一个衣着华丽的美女来到了主角房子前，原来她就是预定将这里变成冒险岛的会社的社长，而牧场的这块地也已经被她所买下了，她对主角竟然开始住在这里感到意外。在小精灵的鼓励下主角道出了自己的意图，社长听到后十分吃惊……不过赶人出门不是她所做的事，主角想要把地买回来也可以，但要准备好50000元，而时间则只有两年。

于是主角便在这块土地上开始了自己的牧场生活，期间努力赚钱虽然是比较重要的，更重要的是体验生活并和牧场内的村民愉快地交往。在小精灵的指导下主角学会了耕种，同时村民也教会了主角挖矿，伐木以及饲养各类动物。

村民们也没有让主角一个人承担责任，纷纷想办法阻止游乐园公司的计划。在知道如果能够发现珍稀的动物或植物的话，公司可能就会为了保护生态而停止游乐场的计划后，大家和主角都开始了培育青之花、寻找幻之蝶的工作。此外还会发生寻找女神遗迹之类的剧情。这段时间内建筑公司三人组也并没有闲着，制造出了许多机械在村庄内闹了不少笑话。具体有第1年冬的机械乌鸦和机械鼹鼠事件，第2年的机械伐木，机械赛马和机械鱼事件等等。当然最终，当2年期限结束时，由于众人的努力，村庄被成功地挽救了下来。

初期要点

游戏初期是最难熬的时期了，人生地不熟加没钱是初期最大的难题。只要过了这个阶段，后期的生活就悠闲了。初期要做的事首先是坚持给小狗喂食，这样15天后就能够开始养小狗了，配合笛子能提前得到力之果实。然后就是优先赶往木匠处和矿场处打工，因为只有打工5次以上后才能够自由地伐木和采矿，这分别关系到房屋扩建和工具升级的进度。其中木匠处是最优先去的，因为他那里一周只有月、水、金、土和日曜日才能伐木，同时这几天下雨的话也无法进行伐木工作了。

然后的问题就是在初期积攒金钱，种植作物当然是一个手段，当然你要看店里的委托来选择种植什么才能获得最大的利益。而其他时间建议你泡在牧场那里打工，那里的打工时间根据游戏中时间的长短来计算工钱，是获得第一桶金的最佳地点，同时给的奖励牛奶也能卖130G。有了本钱就可以倒卖东西了，最赚钱的当然是食品店出售チーズ了（晚上去酒场卖掉一个赚50G）。另外春天地上随处可见的药草也可以收集起来在夏天以40G一个的价钱卖到工具店去。然后你就会发现你渐渐不缺钱了，而鱼竿升级后也很容易钓上价值很高的收集品。第一个会放到陈列室，之后都可以卖掉，很值钱。挖矿也能挖到不少值钱的东西……总之愉快的牧场生活就此开始了。

全女友追求攻略

在之前的村民喜好介绍里已经将所有结婚对象喜欢的东西例举了出来。只要你坚持每天对话并送东西，提升好感绝对是轻而易举的事。不过这里要强调一点，那就是当女友的好感到橙心时，就可以不用特意去送东西增加好感了。

游戏中每个女友还有一个相关事件（需要你跟相关女友有一定好感才会发生），全部完成后可以在二年结束时看到她的事件，并影响到第三年的结婚。如果你完成了多个女友的剧情，那么最后将会出现第一个好感到最高的女友。而如果你多个女友的好感都是最高的话，游戏中将有个默认的优先级（女神最高）。因为本作没有下降好感的方法，如果你将优先级高的女友抢先追到红心并完成了事件，那么优先级低的女友将追不了了。

下面为大家列出所有女友的相关事件，方便大家挑战。其中时间都是一个约数，你完成了前序在指定时间到相关场景就会发生。如果没发生那跟当天的天气和曜日有关，一般换一天就会发生了。

莱拉（ライラ）

脸上永远挂着笑容的花店大姐姐，对花草十分热爱。另外非常擅长作蛋糕。

时间	出没地点
平日	花店，花店旁的家
日曜日	木匠门口，村内移动

凯蒂（ケティ）

茶屋的小姑娘，有着欢快明朗的性格，无论和谁都能相处得很好。擅长做各种糖果糕点，梦想是去村外旅行，见识一下外面的世界。

时间	出没地点
平日	茶屋外，茶屋内，茶屋侧门2楼
月曜日	メープル湖边，别墅前，海边

青之花和幻之碟

时期：1年春上旬
地点：出门时

早上出门时遇到了莱拉，她带主角来到了花店，在这里植物学家芭杰给主角展示了一个花的模型，据说是传说中的花朵青之花（ブルーミント）。虽然现在已经无法见到了，但相信随着村庄环境的改善，花必定还会开放。芭杰研制出了种子，希望主角找到适合这个花朵种植的地点。

时期：1年夏上旬
地点：出门时

两人又来拜访，她们找到了培育青之花的最佳场所，就在女神之泉的旁边，这里本来预定作为祭奠时道具的存放点。成功将种子播下后接着要做的就是每天坚持来浇水了。能否种植成功就看这个夏天了。（记得每天来浇水。）

时期：1年夏上旬
地点：茶馆（PM0点后）

游乐场公司的人正在这里寻找珍奇的动植物，如果找到的话可能会放弃游乐场的建设计划。这个时候木匠伍德奏了过来告诉大家，传说中的青之蝶就是那样的动物，同时青之蝶只会在青之花上停留。看来如果成功培育出花的话，村庄就能得救。



时期：1年夏中旬
地点：女神之泉

来到青之花所在的地方，发现莱拉和芭杰已经在那里了。原来是花枯萎了，不过总结下来的结果是土壤的问题，只有种植过东西，土壤才能得到改善，所以要把希望留到明年了。

时期：1年秋上旬
地点：女神之泉

在芭杰离开村庄去旅行后，主角又在种植青之花的地方看到了莱拉。她自言自语说：那个人好像有喜欢的人了呢，出去旅行可能就是为了见她，而自己又没有能够将心意传达给他。这朵没有开放的花仿佛就是自己心意的影子。

时期：2年夏上旬
地点：出门时

又到了种植青之花的关键时刻了，芭杰和莱拉都对主角抱有很大期望。而道具店的鲁因也拿着照相机在等着拍摄青之碟了。今年，青之花一定会盛开！（记得每天浇水。）

时期：2年夏
地点：女神之泉

终于，青之花盛开了。这个美妙的情景让众人充满希望。但是青之蝶还没有出现，希望主角继续浇水。终于在继续浇水后的某天，当大家再次来到女神之泉时蝴蝶出现了，而鲁因则将这一刻收入了相机。只要将这个报道出去的话，村庄就会免除被建设成游乐场的命运了。

制作极品蛋糕

时期：1年秋上旬
地点：出门时

凯蒂从她爷爷那里听说了好吃的蛋糕配方，是主角奶奶所发明的。希望主角帮忙找到配方，让她来再现这个美妙的口味。（在房间内左边白柜子内侧发现配方后拿去茶屋。）

当主角拿着配方在PM0点后到达茶屋时，萨拉叫住了主角。她告诉主角凯蒂可能是为了拿蛋糕大赛的赏金去旅行才参加比赛的，毕竟她一直憧憬着外面的世界。所以希望主角不要帮忙。

不过主角还是将配方交给凯蒂，这让她十分高兴。她告诉主角她不过是想制作出最好吃的蛋糕，来让村庄出名。这样观光的人多了，也比这里建设成游乐场要好。按照配方里所写，她委托主角带制作蛋糕的金蛋和金牛奶。而最后的材料“月之露エッセンス”因为不知道是什么暂时不管。（然后带着材料对话就可将蛋和牛奶交给凯蒂，各需要两个。）

时期：1年冬上旬
地点：出门时

凯蒂告诉主角，公司举办的蛋糕比赛大幅度延期了。貌似是将预算都用来制造机械了……不过这也是个不断改进自己蛋糕技艺的好手段。在这段延期的时间内要将主角爷爷的蛋糕完美再现！

得到冠军后要先反过来利用公司的宣传力把这里宣传出去，并利用奖金进行梦寐已久的旅行，送给主角100头牛和鸡，想必到时候主角光买饲料的钱就够破产的了吧……（然后记得每天在PM0点后去茶屋，会发生试吃的剧情。）



时期：2年春上旬
地点：茶屋

得知凯蒂真正目的的萨拉十分内疚，顺便询问主角凯蒂的蛋糕制作情况（被害死三次了）。和主角交谈时凯蒂跑了出来。萨拉借机会拉她一起去向莱拉请教蛋糕的做法了。

时期：2年春上旬
地点：出门时

经过训练，凯蒂的蛋糕制作手艺有了提高，但最后的材料“月之露エッセンス”依旧不知道是什么。一起去请教神父，得到的答案是：受到女神祝福的爱的结晶。需要在春29到30日PM9点在湖边接受祝福。（在那两天内规定的时间赶到湖边就能获得“月之露エッセンス”了。）

时期：2年夏上旬
地点：茶屋（PM0点后）

蛋糕被成功制作出来了，众人对比赛的结果十分有信心。

时期：2年夏下旬
地点：出门时

凯蒂不出意外地获得了优胜，而杂志上也报道了这个极品美味蛋糕的情报。凯蒂的目的成功达到了。美中不足的是奖金被取消了……

吉娜（ジーナ）

别墅的眼镜女仆，和祖母一起照顾着大小姐。擅长家务和做菜，同时手也很巧。

时间	出没地点
平日	别墅内，别墅门口
水曜日	面包店，村内移动

女神的虹衣

时期：1年春上旬
地点：出门时

吉娜过来拜访主角说最近电视上在募集女神的装扮服饰，将在隔壁村作为装扮女神的服饰用。于是询问自己是否能干这个事，如果选上的话村庄的知名度也会提高。在得到主角的鼓励后也希望主角在必要时能给予帮助。

时期：1年夏中旬
地点：出门时

吉娜又来了，关于女神服装的事情她去询问了女神相关的学者，也就是神父。神父告诉她，女神的衣服是用闪着七彩虹色的布料制作而成的，得到这个重要的信息后吉娜便继续回去埋头苦干了。



时期：1年夏下旬
地点：别墅

来到别墅，吉娜正和凯蒂谈论女神服饰的事。现在问题的关键是到哪里去找闪着七彩虹色的布料了。主角想到了去请教女神。来到女神之泉，女神听说了事情的大概后决定帮助主角。不过得先得到"绢丝"，工具店以前可以买到。

然后来到工具店，鲁因说这个东西数年前就不出售了，现在只有专门做这个的人那里才有。貌似为大小姐制作衣服的人就是相关从业者。来到别墅，女仆和管家都没有如此珍贵的东西。最后，只能拜托大小姐了。



时期：1年秋上旬
地点：别墅

女神的装束进行得很顺利，但貌似吉娜太过专注而冷落了堤雅……将哭哭啼啼的大小姐拉回去和好后，主角得到了约定好的绢丝。此时赶紧将绢丝带到女神处，接下来就是长期的制作工作了。

时期：1年秋中旬
地点：出门时

在女神的小精灵赶工下，终于将绢丝制作成"虹の生地"了，为了能让吉娜赶在比赛截止前制作完成，赶紧送过去吧。在PM0点后，当堤雅和吉娜两人都在别墅内时进入别墅，就会发生剧情。收到主角布的吉娜发誓绝对要作出女神的虹衣来。

时期：1年冬下旬

女神的服饰终于完成了，等隔壁村庄祭奠时神父会带过去参赛，敬请期待吧。

堤雅（ディア）

别墅的大小姐，喜欢呆在书房里读书，不大接触外面的世界。虽然最初对人很冷淡，但长时间接触后便能感受到她的温柔。

时间	出没地点
平日	别墅内，别墅门口

黄金地薯的故事

时期：1年夏下旬
地点：出门时

蒂姆兴冲冲地告诉主角，他找到了藏宝地图。凭着他财宝猎人的直觉，这个是真的。从这里可以看出在别墅方向有个名为"圣之大地"的地方存在。

时期：1年秋上旬
地点：出门时

堤雅来找主角，说最近别墅附近总有奇怪的影子，于是想到了村里关系还算好的主角来帮忙。来到别墅，发现原来是蒂姆在作怪，他一直在寻找"圣之大地"。最后堤雅叫你去询问下木工老大，作为建设别墅的人肯定知道些什么。

时期：1年秋中旬
地点：职人之家

询问好所有人后，早上来到木匠处伍德老伯也开口告诉你相关情报了。不过让人失望的是他也没主意。但他希望主角不要放弃。

时期：1年秋下旬
地点：出门时

堤雅带来了圣之大地的最新情报，教会以前的公共设施，有着记录村庄以前事情的本子。里面写道：圣之大地存放着这个村庄的宝物，按照石碑的指示就可到达。那么，还是不知道圣之大地的位置啊……

时期：1年冬上旬
地点：出门时

堤雅急匆匆地跑来，原来她发现了圣之大地的入口。在别墅右边的岔道，原先草丛密布的道路被之前的机械乌鸦处理干净了，两人进入后却发现这里只是个普通的耕种地……

在经历了险些摔下去的故事情节后两人来到了石碑前，上面写道：要在圣之大地种植作物，就需要用9个种子将土地填满，需要无论什么时候这里都欢迎的作物。这样在冬天就能得到黄金的三角作为奖励。来到花店，大小姐将适合在四季种植的9个种子给了主角。将圣之大地给填满吧。（千万不要间断浇水。）

时期：1年冬中旬
地点：圣之大地

果实终于成熟了，主角赶到圣之大地的时候堤雅也在那里了。不过很可惜的是9个果实有一部分枯萎了，不过正好形成了一个箭头的样子……

突然堤雅将这个和石碑上的提示——黄金箭头联系了起来。根据这个箭头的指示方向，莫非就是财宝的所在地？调查后拿到了神秘的种子，堤雅决定自己种植看看。（接下来主角需要每天PM0点后都来这里看一下，会发生2次发芽的剧情。）

时期：1年冬下旬
地点：出门时

黄金地薯成熟了，这也是堤雅通过自己努力做成功的事。值得双重庆贺，当然利用这个稀有作物申请村庄成为保护区，也是个挽救村庄的好方法。（在第二年会有申请保护成功的剧情。）



萨拉（サラ）

木匠屋的大姐头，负责接受主角的扩建委托。喜欢动物和赛马，并会教主角照顾动物的诀窍。

时间	出没地点
平日	木匠屋内
火曜日	ブラウニー牧场，村内移动
木曜日	花店，村内移动

保护稀有动物

时期：1年夏上旬
地点：出门时

建筑公司的人在调查这里的生态，寻找稀有动物。因为她们想在游乐场里开个天然纪念馆专门展览动物……萨拉说牧场这一侧有很多，所以有动物进来时请不要伤害它。

时期：1年秋上旬
地点：出门时

出门时看到了白色的小松鼠一闪而过。而萨拉出现，把话题扯开了。（然后可询问“走り去る动物”的情报。）

时期：1年冬上旬
地点：出门时

出门时又看到了白色的小松鼠一闪而过。紧接着萨拉出现，原来她一直保护着这只稀有的动物，并为其取名为小白。然后萨拉还会在2年春上旬到夏上旬间来找主角两次，一次是告诉主角小白受伤的事，一次是和主角一起去收集小白的食物。最后在秋天决定将小白放回大自然。

时期：2年秋
地点：コクトウ山（PM7）

萨拉早上会来通知，约定晚上去コクトウ山。在鲁因的帮助下将小白的样子拍了下来，并以此申请这里成为保护区。





奥雷莉亚（オーレリア）

眼光锐利的修女。行动力很强，拥有不输于男人的力气。性格上比较稳重，但也有温柔的一面。

时间	出没地点
平日	教会，教会钱
月、水曜日	コクトウ山（下午）
土、日曜日	广场（下午）

幸福的青鸟

时期：1年夏下旬
地点：茶屋前

在经过茶屋的时候主角听到了美妙的笛声，是从湖边传来的。（发生后面的一系列事件需要你购买才カリナ。）

时期：1年夏下旬
地点：茶屋（PM0点后）

下午来到茶屋说到笛声的事，木匠老伯刚说到笛声是最近才出现的，笛声再度响起。不过之前已经有人特意赶过去了，却发现什么人都没有，难道是妖怪在作怪？

这个时候修女进来了，由于她住在湖边，就向她询问相关的事。听到这个之后她显然吃了一惊，一边说什么都不知道一边赶紧离开了……很可疑啊。



时期：1年秋上旬
地点：メープル湖

来到湖边，玩起了吹奏小游戏。吹奏完毕后得到了修女的夸奖。修女告诉主角，这里很安静，是个很好的练习场所，湖面的回声也让声音传播更广，茶屋和木匠那里都能听到。赶紧去问下木匠那里的人是否也觉得好听吧。

来到木匠处，又听到了美妙的笛声。萨拉对音乐的评价很高，说鸟儿都会随音乐聚集过来，而聚集的鸟中竟然有青之鸟！之后在1年冬上旬PM0点后来到茶屋，会发生木匠伍德得知萨拉看到青之鸟后向众人讲述青之鸟传说的剧情。



时期：2年春上旬
地点：メープル湖

终于看到了神秘笛声的来源了，是修女奥雷莉亚，约定保密后修女答应下次教主角吹笛子的技巧。

时期：2年春上旬
地点：教会

得知奥雷莉亚又开始吹笛子后神父很高兴，并希望主角继续引导她让她别放弃。

时期：2年夏
地点：出门时

凯蒂带来了用笛声吸引青鸟的建议。于是来到了木匠处进行再一次尝试，虽然很动听但青鸟并没有出现。此时神父来了，说漏嘴让大家都知道了湖边的美妙笛声是奥雷莉亚的笛声，于是便决定去拜托她。（之后出门时凯蒂带来委托失败的情报，并会让主角去委托。）

时期：2年夏
地点：教堂

神父提起了奥雷莉亚的往事：小时候给她笛子后便依靠天赋制造美妙的声音，能够吸引鸟儿。但在笛声被利用后便开始拒绝吹笛子了。

时期：2年夏
地点：出门时

修女来找主角表示希望能够尝试召唤青鸟挽救村庄，但是却没有成功。此时在神父的提议下两人合奏，成功地召唤出了青鸟。

玛丽娜（女神さま）

居住在蜜糖村泉水内的大地女神。十分细心，给与主角的牧场的生活很多帮助。

时间	出没地点
平日	女神之泉

注意：送女神东西的方法是每天往泉水里扔你所要送的。不过要注意的是雨天最好不要将女神召唤出来，另外平日的话也最好在PM0点以后再往女神之泉里扔东西。第一个扔的东西可能会作为祈祷愿望的贡品，而之后扔的东西都会增加好感，每天送的次数没有限制，从某些意义上来说比其他女友还要简单。

在第一年，随着好感的增加经过女神之泉时会问你一些关于恋爱的问题（全选第一项），最后一个问题结束后她会告诉主角她的名字叫玛丽娜。而当机械鼹鼠事件结束后，女神的事件才刚刚开始。



女神的神殿

时期：1年冬下旬
地点：出门时

由于机械鼹鼠将矿洞内部掘开的关系，女神那漂亮的神殿说不定也可以再次见光顾了。如果成功转型成观光地的话，村庄就可以和游乐场说拜拜了。最后告诉主角神殿附近可以采到"ムーンライトマトーン"。来到矿山，矿工鲁多夫告诉主角内部的确有"ムーンライトマトーン"，但是现在矿洞十分不安全。之后在2年春上旬进入矿山，鲁多夫会告诉主角矿洞安全了，主角可以尽情探索。

时期：2年春中旬
地点：出门时

鲁多夫发现了神殿的入口，和主角过去查看后发现需要钥匙才能进入。来到女神之泉，女神告诉主角制作钥匙需要满月的月光和"ムーンライトマトーン"。

时期：2年春29、30日
地点：女神之泉

带着宝石在PM8点后前往泉水处，成功地将钥匙制作了出来。第二天来到神殿处，就可以开启神殿了。这里将会是一个非常美妙的观光圣地。

爱丽丝（アリス）

游乐场建设公司的年轻社长，喜欢以自我为中心。为了让村庄的改建成功，而在村庄内闹了很多乱子。表面上十分冷酷，却是个外冷内热的少女。

时间	出没地点
平日	公司总部办公室（PM0～2），事务所前（PM10～11）
土、日曜日	事务所前（AM8～10），事务所前（PM10～11）

注意：爱丽丝的事件都是固定事件，经历后她的好感上限才会增加。在经历了所有相关事件后，将她的好感提升到5星就会发生她回本部的事件了。

1. 第一年努力让好感达到1心（上限就是1心）。
2. 在一年冬2日发生机械乌鸦事件（好感上限达到2心）
3. 在一年冬20日发生机械鼹鼠事件（好感上限达到3心）。
4. 在第二年春5日发生机械伐木事件（选项为：アリスを助ける，归らない，はい）
5. 在第二年春22日发生机械赛马事件。（你的马需要能够比赛。）
6. 第二年夏14日发生机械鱼事件（选项为：助ける，好感上限达到4心）。
7. 之后面包店老板叫你送吃的去教堂给落难的爱丽丝。（去教堂后选：话しにきた，然后疯狂送东西到5心）
8. 第二年秋5日她会告诉主角她决定回本部进行放弃建设的劝说工作（选项：守りたい，もちろん）。好感达到6心（5心亦可）。
9. 二年冬的最后回来迎来结局。

通关之后和结婚

在第2年成功结束后，会进行存档，然后会出现两个选项。第一个是继续游戏，游戏将从第三年开始。而第二个则是继承你两年的劳动成果，重新开始游戏。具体继承的要素有：房屋的扩建规模，包括狗小屋，厨房和鸡牛小屋。所有的道具，无论是身上的还是道具箱和冰箱里的都保留。料理菜谱和鱼拓的收集也都给与保留。不过村民的好感度没有保留，所以大家估计都不会选重新游戏。不过本作中角色在前二年的行动是会对结局有影响的，最重要的体现就是如果你和游乐场公司的社长爱丽丝的关系处得不好的话，她就会在之后的剧情中消失。所以如果你前两年的确和村民处得不怎么样，这里可以选择第二项来重新开始。

至于第一项继续游戏，则是大多数玩家的选择了。开始游戏后主角会接到父亲的信，他对主角还赖在这里十分不解。虽然听说了游乐场建设被中止了，但如果拿不出100000G的话还是得立刻回家。其实这点钱对经历了两年的成熟牧场家来说根本不算什么。而玩家之后最重要的任务就是开始攻略结婚对象了，想要顺利结婚要做的事有很多。首先你当然要和对象的好感度达到最高，并成功发生一系列爱情事件。然后在第三年时神父就会来告诉你青之羽毛的情报，再去工具店就可以买到了。此外你还要去木匠处购买第二张床，然后装备青之羽毛后就可以对你想要结婚的对象求婚了。成功的话一周后就会举行结婚仪式了，这也可以说是游戏的最终目标了。

分支剧情

游戏中除了主要女友相关的剧情，其他角色也会有一些相关的分支剧情，毕竟为了免除村庄被改建，每个村民都会自发出力的。当然剧情的发生都要跟剧情中的角色好感度达到一定程度，下面就例举一些。

草竞马

时期：1年夏上旬
地点：出门时

从打工中，牧场主カザン感受到了主角对马的热情。而主角又迟迟不来买马，于是主动送货上门了。（之后还会发生カザン和萨拉来查看马的样子的情节，事件的发生跟马的好感也有关联。）

时期：1年秋中旬
地点：出门时

萨拉和カザン来说竞马的事。这里能成为赛马举办地是件很幸运的事，而利用这点就可以让村庄出名。不过想要连续获得优胜并不是这么简单的，所以两人想培养主角成为2年春选拔赛的强力候补。

时期：1年冬中旬
地点：出门时

カザン会来找主角进行赛马的挑战。战胜カザン后隔天萨拉也会登场。所以发生上一个事件后身上就装备好胡萝卜和ハーブ。赛马的类型都是长跑，胜负的结果对后面的影响不大。

时期：2年春中旬
地点：出门时

赛马选拔赛临近了，游乐场公司也开始来捣乱了。比赛时会用新制造的机械马来进行挑战。而隔天还会研制出改良型机械马再次挑战。这两场比赛是一定要胜利的，记得每个木曜日都去训练就没什么问题。两场比赛都获胜后，夏天就能接到喜报了。

百年樱树

时期：1年冬中旬
地点：出门时

芭杰获得了百年樱树的情报，如果能证实它的存在的话，那申请这里为自然保护区也就能成功了。樱树可能存在的地方在伐木区的深处。

隔天来到木匠处。由于年纪大了，所以木匠现在带你去森林深处显然不合适。不过昨天两个小伙子砍伐练习用的木头就是森林深处的，于是将其给了主角。再过一天，在茶屋前将木材带给了芭杰，他便开始利用这个木材进行了百年樱树的研究调查工作了。

时期：2年春中旬
地点：出门时

芭杰终于找到了百年樱花的线索，但到达森林内部后却发现树在游乐场公司的机械伐木事件中被砍掉了。真是十分可惜啊……

时期：2年春
地点：出门时

芭杰带来了喜报，自上次的探索后他并没有放弃搜索，终于在内部找到了百年樱树的幼苗。这样的话就能成功申请这里成为保护区了。事件完成后在夏天会有申请保护区成功的剧情。

传说的壁画

时期：1年秋上旬
地点：教会前

查尔斯在询问神父关于这里地下传说的绘画的情报，神父坚决说不知道，并以很忙为理由推脱了他要去调查的请求。正在僵持的时候神父看到了主角并打了招呼，查尔斯两人组见状就离开了。神父说很感谢主角这次的救场，希望在下一个水曜日来教会帮忙。

时期：1年秋上旬
地点：教会前

一大早来到教会，神父看到主角来了很高兴。他告诉主角，根据调查其实在教堂有个地下入口，于是两人开始寻找，不过找了半天没找到……两人约定下个水曜日继续。

再次在水曜日来到教堂，这次神父有了重大发现，教堂右边的石碑不太符合这里的布局。如果能隐藏什么的话，肯定就是石碑下面了。但这个时候查尔斯又来询问女神壁画的事了，于是今天的调查就到此为止。两人约定后天继续。

时期：1年秋中旬
地点：教会前

再次来到教会，终于可以明目张胆地砸墓碑了。一锤子下去果然发现了秘道，不过地下的墙壁上却什么都没有。纳闷间神父发现了地上的残骸，果然是女神壁画。但此时残骸却在神父手中散架了，神父悲痛得昏了过去。此时修女听到声响也过来了，训斥主角不要跟神父一起胡闹。最后只留下看修女将神父轻松背走看得目瞪口呆的主角……

时期：1年冬上旬
地点：出门时

神父找过来了，为之前昏倒造成的困扰而道歉。而今天来是希望主角帮忙的，因为那天画的残骸内包含了众多矿石，所以想要还原画的话，这些矿石是必须的，拜托主角带来レアメタル，オリハルコン，ブルーロック和ミネラル结晶各一个。

第二天，将四个矿石带到神父处，他很高兴主角能帮忙，这样就完成了表示他对女神的爱的壮举。

时期：2年春上旬
地点：出门时

女神的壁画完成了！看画的时候神父又在大声歌颂他对女神的爱了……以这幅画作为话题进行宣传的话，游乐场的计划就不能进行了吧。



料理配方的收集

本作的料理可说是丰富多彩、数量众多。利用手上的农作物和鱼等等来制作可口的饭菜，不但可以让疲劳的主角饱餐一顿，卖掉或是送人也能有不错的收获。本作中想要进行料理的制作，首先要扩建房屋，让厨房出现。不过此时只有两种锅子作为烹饪工具让你选择，搅拌器和微波炉需要你去工具店购买，而工具店还能升级平底锅和蒸锅。

当你成功作出料理后，配方列表里便会保存这个食物的做法。此外游戏中还有获得配方的方法，鱼类的配方可以送鱼给狸猫来获得。而其他也是最主要的配方获得方法就是去别墅打工，每次给你的材料都能让你成功作出一个食物来的。此外还有就是看电视了，有时候频道3会播放相关的节目。这里将所有料理的配方都例举出来，想要收集的玩家就对照着来挑战吧。



料理名称	材料，工具为平底锅（フライパン）
ジャムサンド	ふわふわパン、果酱类1个
焼きリンゴ	リンゴ
チーズもりあわせ	チーズ、チーズ、チーズ
アジのさんが焼き	アジ、蘑菇类
イカの丸焼き	イカ
ウナギのかば焼き	ウナギ
エビピラフ	ライスの実、バター、虾类1个
オイカワのスズメ焼き	オイカワ
カジキのてり焼き	カジキ
サケのバター焼き	サケ、バター
シーフードピラフ	ライスの実、バター、海中鱼类1条
鱼の特制クリームソテー	牛奶类、バター，サケ之类的鱼类1条
タイのカルパッチョ	タイ、オリーブオイル
ドジョウのかば焼き	ドジョウ
ナマズのかば焼き	ナマズ
ニジマスの田乐焼き	ニジマス、みそ
ハマグリのソテー	ハマグリ、バター
ヒラメのムニエル	ヒラメ、パンの実、バター
ブリのてり焼き	ブリ
マグロのカルパッチョ	マグロ、オリーブオイル
マグロのステーキ	マグロ

料理名称	材料，工具为平底锅（フライパン）
メバルのはぶて焼き	クロメバル
魚のムニエル	パンの実、バター、鱼类
魚の塩焼き	ニジマス、サケ之类的鱼类1条
魚料理	鱼加野菜、蘑菇、果实或药材等野外采摘物1个
焼きロブスター	ロブスター、バター
具だくさんオムレツ	タマゴ加野菜、蘑菇、果实或药材等野外采摘物1个
チーズオムレツ	チーズ、タマゴ
フルーツオムレツ	タマゴ、水果
プレーンオムレツ	タマゴ、牛奶类
フレンチトースト	ふわふわパン、タマゴ、牛奶类
めだま焼き	タマゴ
オムライス	タマゴ、ライスの実、トマト
キノコソテー	蘑菇类、バター
キノコのつつみ焼き	蘑菇类
サンドイッチ	ふわふわパン加チーズ、ゆでタマゴ、トマト中的一个
ぜいたくキノコソテー	蘑菇类、蘑菇类、バター
チャーハン	ライスの実、タマゴ
トマトサラダ	トマト、トマト、トマト
バターコーン	とうもろこし、バター
ピラフ	ライスの実、バター
ホウレンソウのソテー	ホウレンソウ、バター
ホットケーキ	パンの実、牛奶类、タマゴ
ポップコーン	とうもろこし、オリーブオイル
焼きトウモロコシ	とうもろこし

料理名称	材料，工具为蒸锅（ナベ）
イチゴジャム	イチゴ、イチゴ、イチゴ
オレンジマーマレード	オレンジ、オレンジ、オレンジ
クランベリージャム	クランベリーの実、クランベリーの実、クランベリーの実
ブルーベリージャム	ブルーベリーの実、ブルーベリーの実、ブルーベリーの実
ベリーベリージャム	ベリーベリーの実、ベリーベリーの実、ベリーベリーの実
ミックスベリージャム	ベリーベリーの実、ブルーベリーの実、クランベリーの実
リンゴジャム	リンゴ、リンゴ、リンゴ
チーズ	ミルクS、ミルクS、ミルクS
チーズ	ミルクM、ミルクM
チーズ	ミルクL
チーズリゾット	ライスの実、オリーブオイル、チーズ
ホットミルク	ミルクS
ヨーグルト	ミルクS、ミルクS
ヨーグルト	ミルクM
特制チーズ	ミルクG
アンコウなべ	アンコウ1条和土豆、萝卜等蔬菜1个
イカフライ	イカ、パンの実
イカめし	イカ、ライスの実
イサキの水ナマス	イサキ、みそ、ハーブ
イトウの天ぷら	イトウ、パンの実、オリーブオイル
イワシのマリネ	イワシ、オリーブオイル
イワナ茶づけ	イワナ、ライスの実
エビフライ	エビ、パンの実、オリーブオイル
カイン・チュア	ライギョ、トマト、ハーブ
カワハギのからあげ	カワハギ、パンの実
クエなべ	クエ1条和蔬菜1个
クラムチャウダー	ハマグリ、牛奶类
サーモンのマリネ	サケ、オリーブオイル
サケのクリームシチュー	牛奶类、バター、サケ
サバのみそ煮	サバ、みそ
さわらの魚すき	サワラ、エビ、ホウレンソウ
サンマごはん	サンマ、ライスの実
シーフードシチュー	牛奶类、バター、海中的鱼1条
シーフードリゾット	ライスの実、オリーブオイル、海中的鱼1条
タコのマリネ	タコ、オリーブオイル
タラのじゃっぱ汁	タラ、みそ、ニンジン等
ドンコの土手なべ	ドンコ1条、みそ和蔬菜1个
ニシンのマリネ	ニシン、オリーブオイル
ブイヤベース	トマト和アイナメ、クエ之类的鱼1条
フグなべ	フグ1条、ホウレンソウ之类的蔬菜1个
ヤマメのカンロ煮	ヤマメ、はちみつ
ゆでダコ	タコ
ゆでタマゴ	タマゴ
ゆでロブスター	ロブスター
ワカサギのマリネ	ワカサギ、オリーブオイル
わかさぎの南蛮づけ	ワカサギ、タマネギ

料理名称	材料，工具为蒸锅（ナベ）
魚の煮付け	ニジマス或サケ之类的鱼1条
三平汁	サケ和玉米南瓜之类的蔬菜1个
タイめし	タイ、ライスの実
柳川なべ	ドジョウ、タマゴ
茶わんむし	タマゴ、蘑菇类、满月草の実
オニオンスープ	タマネギ
ガスパチョ	トマト、タマネギ、オリーブオイル
キノコクリームスープ	蘑菇类、牛奶类
キノコごはん	ライスの実、蘑菇类
キノコのリゾット	蘑菇类、ライスの実、オリーブオイル
キャロットスープ	にんじん、牛奶类
クリごはん	ライスの実、クリ
コーンクリームスープ	とうもろこし、牛奶类
コロッケ	じゃがいも、パンの実、オリーブオイル
シチュー	牛奶类、バター
じゃがバター	じゃがいも、バター
トマトクリームスープ	トマト、牛奶类
トマトリゾット	ライスの実、オリーブオイル、トマト
パンプキンスープ	カボチャ、牛奶类
ふかし黄金芋	黄金芋
ホウレンソウのリゾット	ライスの実、オリーブオイル、ホウレンソウ
ポタージュスープ	じゃがいも、牛奶类
ポテトフライ	じゃがいも、オリーブオイル
マッシュポテト	じゃがいも
ミネストローネ	トマト、タマネギ
ゆでトウモロコシ	とうもろこし

料理名称	材料，工具为搅拌器（ミキサー）
オレンジジュース	オレンジ、オレンジ、オレンジ
グレープジュース	ブドウ、ブドウ、ブドウ
イチゴミルク	イチゴ、牛奶类
バター	ミルクS、ミルクS、ミルクS
バター	ミルクM、ミルクM
バター	ミルクL
アイナメのみそたたき	アイナメ、みそ
ウグイのつみれ	ウグイ、ホウレンソウ
シイラのおぼろ天	シイラ、ハーブ
トマトジュース	トマト、トマト、トマト
ミックスジュース	リンゴ、オレンジ、ブドウ
やさいジュース	じゃがいも、トマト、ニンジン等三个种类的蔬菜各1个
リンゴジュース	リンゴ、リンゴ、リンゴ

料理名称	材料，工具为微波炉（オーブン）
オレンジクッキー	パンの実、タマゴ、オレンジ
キャロットケーキ	にんじん、パンの実、牛奶类
クッキー	パンの実、バター、タマゴ
ケーキ	パンの実、牛奶类、タマゴ
ショートケーキ	パンの実、牛奶类、イチゴ
チーズケーキ	パンの実、牛奶类、チーズ
ハーブクッキー	パンの実、タマゴ、ハーブ
ハニーケーキ	パンの実、牛奶类、はちみつ
マフィン	パンの実、ベリーベリー、苹果之类的水果1个
モンブラン	パンの実、牛奶类、クリ
特制チーズケーキ	特制チーズ、牛奶类、パンの実
チーズポテト	チーズ、じゃがいも
シーフードグラタン	牛奶类、チーズ和海中的鱼1条
ローストロブスター	ロブスター、バター、オリーブオイル
魚とキノコの香草焼き	鱼1条、蘑菇类、ハーブ
魚とトマトの地中海风	ヒラメ或サケ之类的鱼1条、トマト、オリーブオイル
魚のフライ	サケ之类的鱼1条、パンの実、オリーブオイル
魚のホイル焼き	ニジマス或サケ之类的鱼1条
魚の香草つつみ焼き	ニジマス或サケ之类的鱼1条、ハーブ
焼きハマグリ	ハマグリ
プリン	タマゴ、牛奶类
フルーツプリン	タマゴ、牛奶类和草莓之类的水果
オニオンブレッド	タマネギ、パンの実
キノコグラタン	蘑菇类、牛奶类、チーズ
キノコドリア	蘑菇类、牛奶类、ライスの実
クルミパン	パンの実、クルミ
コーンフレーク	とうもろこし、牛奶类
コーンブレッド	とうもろこし、パンの実
ドリア	ライスの実、牛奶类、チーズ
ハーブパン	パンの実、ハーブ
バターロール	パンの実、バター
パンプキンケーキ	パンの実、牛奶类、カボチャ
パンプキンプリン	タマゴ、牛奶类、カボチャ
ピザ	チーズ、トマト、パンの実
フルーツケーキ	パンの実、牛奶类、草莓之类的水果1个
ポテトグラタン	じゃがいも、牛奶类、チーズ

THE IDOLM@STER SP ワンダリングスター WANDERING STAR

THE IDOLM@STER SP パーフェクトサン PERFECT SUN

THE IDOLM@STER SP ミッシングムーン MISSING MOON

文 胧月

大人气美少女经营类《偶像大师SP》登陆PSP将近两个月，但在国内风行的时间还是最近一个月的事情，原因嘛……大伙心知肚明。《偶像大师SP》是一款表面看似简单，实际一玩却很难上手的游戏。经营方案的制定、迷你游戏的完成、营业对话的选择乃至试演时的战术与操作都是一道道拦在新手玩家面前的门槛，希望这次的攻略能够帮助到各位，与自己的偶像走完美满的演艺之路。

SLG

偶像大师SP			
アイドルマスター SP			
NBGI	2009年2月19日	日版	1～3人
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

欢迎来到鲜花与泪水的舞台

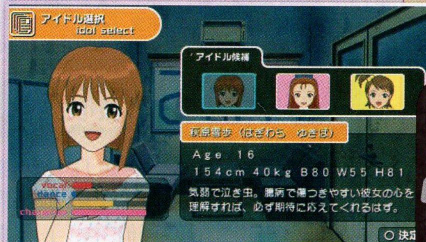
重要名词对照

游戏用语	
アイドル	偶像
プロデューサー	制作人
イメージ	能力
テンション	情绪
レッスン	短课
ハードレッスン	长课
オーディション	试镜演出
アイドルアルティメイト	IU预选
ライバルオーディション	挑战试镜
休む	休息
衣装变更	更换服装
アクセサリー変更	更换饰品
曲変更	更换曲目
杂志の取材	接受采访
衣装合わせ	接受服装和饰品
アピール	表现
ナイスアピール	完美展示、JA
思い出アピール	回忆展示
ボーカル，Vocal	唱歌
ダンス，Dance	舞蹈
ビジュアル，Visual	外形
パーフェクト	完美
グッド	好
ノーマル	普通
バッド	差
DLC	下载服务

人名	
天海春香，HARUKA	天海春香
如月千早，CHIHAYA	如月千早
高规やよい，YAYOI	高规弥生
水濑伊织，IROI	水濑伊织
三浦あずさ，AZUSA	三浦梓
菊地真，MAKOTO	菊地真
秋原雪步，YUKIHO	秋原雪步
秋月律子，RITUKO	秋月律子
双海亚美，AMI	双海亚美
双海真美，MAMI	双海真美

游戏目的

作为一款经营类SLG，玩家要扮演偶像制作人在一年内通过各种方法为偶像拉拢人气，偶像的等级和能力也会随着FANS数量的增多而提升，培养的结果直接影响最终结局的好坏。比起X360版，本作新增的故事模式最多可玩到62周，而自由模式则固定为52周。



情绪

偶像的当前情绪由高到低分成红、黄、蓝、无色这4种颜色。情绪的增减受各种要素影响，而情绪的高低会进一步产生诸多影响，详见下表。

情绪的主要影响	
高（全红或红黄相间）	使用炸弹时GOOD占75%（12个中占9个）
	试演会时的表现值为1.15倍
	试演会时完美表现的指令输入时间延长
	部分课程可能临时停业
	得到礼物的几率下降
中（全黄或黄蓝相间）	使用炸弹时GOOD占50%（12个中占6个）
低（蓝色以下）	使用炸弹时GOOD占25%（12个中占3个）
	试演会时的表现值为0.9倍
	试演会时完美表现的指令输入时间变短
	得到礼物的几率上升

情绪的增减受到以下要素的影响：

1. 是否在约定时间开启游戏

玩家在每进行完一周的指令后，当晚系统会提示玩家是否结束游戏。如果选“是”（はい），那么偶像就会告诉玩家下一次的开机时间，如果玩家按时开机，那么偶像的情绪就会获得提升；没有按时开机也没关系，偶像的情绪并不会下降。虽然是个看起来稳赚不赔的方法，不过对于喜欢长时间集中游戏的玩家而言没有什么意义，而且所谓“按时”的判定时间非常严格，错过数秒钟也会判定为不守时。

2. FANS来信

FANS来信分为普通信件和恶意信件两种，普通信件的出现几率远远大于恶意信件，偶像在普通信件的鼓励下情绪能得到小幅度提升。可一旦你不幸“中彩”受到了恶意信件，偶像情绪的下跌幅度可能不是驷马能够拉回来的，赶快读档吧。

3. 早安问候



则偶像的情绪会有所提升；不过不失时，偶像的情绪不变或小幅提升；若偶像对你的问候方式完全不满意，情绪则会下降。比较恼火的是，无论偶像是何种性格，问候语的满意与否都是每天随机的，只能靠撞运气。

每天早晨与偶像互道早安时要从三句问候语中选出一条，按效果分为“好”、“中”、“差”。如果选择的问候语正和偶像之意，

问候效果与情绪变动关系如下：

	春香	千早	弥生	伊织	梓	真	雪步	律子	亚美&真美
早上的会话结果为成功	中↑	小↑	大↑	小↑	中↑	中↑	小↑	小↑	大↑
早上的会话结果为普通	不变	不变	小↑	不变	不变	不变	不变	不变	中↑
早上的会话结果为失败	中↓	大↓	小↓	大↓	中↓	中↓	大↓	中↓	小↓

4. 是否与偶像约定

每天早晨，偶像有一定几率对玩家提出本周的要求，比如“课程取得PERFECT评价”、“营业取得PERFECT评价”、“参加试演获得第一名”等。如果同意了对方要求，则情绪会不变或小幅上升；若予以拒绝，情绪则会小幅下降。

5. 是否完成约定

发生条件与上一条相同，假如玩家答应了偶像的要求，就一定要去努力完成。完成后偶像的情绪会有所上升，不过一旦失信，偶像的情绪则会出现大幅下降，请千万要避免。

6. 变更服饰和曲目

不管是消耗行动格还是在试演前的准备阶段变更服饰或曲目都会导致偶像们的情绪变动，根据角色的不同其升降不一，参见下表。

	春香	千早	弥生	伊织	梓	真	雪步	律子	亚美&真美
变更服饰	小↑	小↓	小↑	中↑	不变	中↑	不变	小↓	小↑
变更曲目	大↑	大↑	小↑	大↑	中↑	中↑	中↑	中↑	小↑

可见，除了千早和律子外，其余角色变更服饰都不会带来负面情绪，而变更曲目则能带来情绪的上升。

7. 课程完成度



根据玩家在规定时间内的操作，最终完成的课程分“PERFECT”、“GOOD”、“NORMAL”、“BAD”四个等级，只要取得GOOD以上的评价，偶像的情绪必定会上升；而NORMAL则根据角色升降不一；BAD则除了亚美外必定会导致情绪下跌，参见下表。

	春香	千早	弥生	伊织	梓	真	雪步	律子	亚美&真美
PERFECT	中↑	大↑	小↑	大↑	中↑	大↑	大↑	大↑	小↑
GOOD	小↑	中↑	小↑	中↑	小↑	小↑	小↑	中↑	小↑
NORMAL	不变	小↓	小↑	小↓	不变	不变	不变	小↓	小↑
BAD	中↓	大↓	小↓	大↓	中↓	中↓	中↓	中↓	不变

8. 营业对话结果



在营业过程中，玩家对于选项的选择会导致与偶像之间的交流有“PERFECT”、“GOOD”、“NORMAL”、“BAD”四个等级。和要求操作的课程不同，该部分只要对照后文的“全角色PERFECT营业一览表”就必定能获得最高评价，即使是初学者最棘手的雪步，利用PERFECT营业也可以获得超大幅度的情绪提升，因此请务必对照该表来选择。

	春香	千早	弥生	伊织	梓	真	雪步	律子	亚美&真美
PERFECT	大↑	大↑	中↑	超↑	大↑	大↑	超↑	大↑	中↑
GOOD	中↑	中↑	小↑	大↑	中↑	中↑	中↑	中↑	小↑
NORMAL	不变	不变	不变	不变	不变	不变	小↑	不变	不变
BAD	中↓	中↓	中↓	大↓	大↓	中↓	大↓	中↓	中↓

9. 试演前发言

试演前评委让偶像致辞，评委的满意与否会导致偶像情绪变动。

	春香	千早	弥生	伊织	梓	真	雪步	律子	亚美&真美
评委满意	中↑	小↑	中↑	大↑	中↑	中↑	中↑	小↑	中↑
评委不满意	小↓	小↓	中↓	大↓	小↓	小↓	大↓	中↓	大↓

10. 试演前给偶像鼓劲

在偶像向评委致辞完毕后，登台前玩家还要对偶像说一句鼓励的话，成功与否也会导致情绪发生变动。

	春香	千早	弥生	伊织	梓	真	雪步	律子	亚美&真美
鼓励成功	中↑	小↑	大↑	小↑	中↑	中↑	小↑	小↑	大↑
鼓励失败	中↓	大↓	小↓	大↓	中↓	中↓	大↓	中↓	小↓

11. 试演合格与否

偶像等级 アイドルランク

偶像等级代表偶像的当前人气度，从最低的“ランク外”到“ランクS”共有8个等级。要注意“偶像等级”和偶像的“能力等级”并不是一回事，前者代表拥有的FANS数量，后者代表各项表演能力的综合能力。故事和自由这两个模式中的升级方式有所差别，详见下表。

偶像等级	故事模式条件	自由模式条件
外	初始	–
F	成功完成第一次试镜	初始
E	FANS数10000人+IU第一次预选合格	FANS数10000人
D	FANS数100000人+IU第二次预选合格	FANS数100000人
C	FANS数300000人+IU第三次预选合格	FANS数300000人
B	FANS数700000人+IU第四次预选合格	FANS数700000人+完成3个特别试镜演出
A	FANS数1000000人+IU第五次预选合格	FANS数1000000人+完成Vocal、Dance、Visual3个Master演出+完成其他3个特别试镜演出
S	等级A的情况下FANS数1500000人	FANS数1500000人+特别试镜演出全制霸

能力等级 イメージレベル



能力等级是偶像的表演实力，具体以Vocal、Dance、Visual三项能力体现，在一个圆面上分别以红、蓝、黄三个等角扇形表示，扇形的面积越大则表示该项能力越高。每项能力都由偶像自身的固有能力+修正能力来体现，试镜演出时的得分根据“固有能力+修正能力”决定。固有能力是扇形中颜色较深的部分，修正能力是浅色部分，处于扇形上固有能力的外侧。修正能力由服饰、曲目、记者等要素影响。在实际游戏过程中，玩家不必太在意区分固有能力和修正能力。

在试镜演出中如果基础能力过低，那么电视演出时容易出现失误（accident），影响演出质量，虽然对游戏内容不会有负面影响，但玩家如果想保存视频就会有所缺憾了。失误时画面会罩上一层雾气效果，歌唱基础能力较低的话该雾气呈现红色，舞蹈和形象则分别呈现蓝色和黄色。影响能力升降的有如下途径：

能力上升	能力下降
上课	6周以上未出席试镜
参加试镜	自然衰减（角色固有）
试镜入选	曲衰减
休息	当周活动取消（ドタキャン）
获得敏腕记者	获得恶德记者

此外，根据流程的进行和玩家取得的成就，偶像的能力也会得到正负修正。

玩家实绩

行动	效果	幅度
开始新的制作人工作	全能力上升	小
P等级上升（从LV2～LV5）	偶像的最高能力项目上升	大
P等级上升（从LV6～LV9）	偶像的最高能力项目上升	中
全特别试演会制霸	全能力上升	小
育成出A级偶像	偶像的最高能力项目上升	大
育成出B级偶像	偶像的最高能力项目上升	中
育成出C、D级偶像	偶像的最高能力项目上升	小
育成出E、F级偶像	偶像的最高能力项目下降	小
A等级偶像在试演中出现不合格	偶像的最高能力项目下降	中
B、C等级偶像在试演中出现不合格	偶像的最高能力项目下降	小

流程进行

行动	效果	幅度
参加试演会	全能力上升	小
Rookie试演合格	全能力上升	小
National试演合格	全能力上升	中
特别试演、IU、961邀请试演合格	与当周最流行的能力相同的能力项目上升	中
偶像等级上升	全能力上升	大
经过25周后的能力衰退	全能力下降（每周持续）	小
经过41周后的能力衰退	全能力下降（每周持续）	中
连续6周没参加试演	全能力下降	中
连续使用同一曲目超过10周	与该乐曲风格相同的能力项目下降	大
连续使用同一曲目超过14周	与该乐曲风格相同的能力项目下降	大
连续使用同一曲目超过16周	与该乐曲风格相同的能力项目下降	极大
连续使用同一曲目超过17周	与该乐曲风格相同的能力项目下降（每周持续）	中
使用与前一曲目相同风格的歌曲活动8周	与该乐曲风格相同的能力项目下降	中
使用与前一曲目相同风格的歌曲活动10周	与该乐曲风格相同的能力项目下降	大
使用与前一曲目相同风格的歌曲活动12周	与该乐曲风格相同的能力项目下降	大
使用与前一曲目相同风格的歌曲活动13周	与该乐曲风格相同的能力项目下降（每周持续）	中
服饰的主要加成能力与流行属性第一位一致	全能力上升	大
服饰的主要加成能力与流行属性第二位一致	全能力上升	中

Vocal、Dance、Visual这三项数值的能力总和决定了偶像的能力等级。能力等级共有16个级别，等级越高，每天自然增加的FANS数量也越多，详见下表。

等级	称号	译名	每天自然增加人数
Lv1	素人レベル	新人	1
Lv2	半人前アイドル	半熟偶像	约40
Lv3	无名アイドル	无名偶像	约60
Lv4	一部で人气のアイドル	小范围人气偶像	约75
Lv5	气になるアイドル	受关注偶像	约100
Lv6	要注目アイドル	焦点偶像	约150
Lv7	街で噂のアイドル	街头传说偶像	约350
Lv8	ブレイク寸前アイドル	爆发前偶像	约500
Lv9	ブレイクアイドル	新星偶像	约1000
Lv10	人气アイドル	人气偶像	约2000
Lv11	大人气アイドル	大人气偶像	约3000
Lv12	スーパーアイドル	超级偶像	约4100
Lv13	カリスマアイドル	教主级偶像	约5200
Lv14	国民的アイドル	国民偶像	约6900
Lv15	历史的アイドル	历史偶像	约8600
Lv16	アイドル神	偶像之神	约9600

流程概要

游戏中以一年时间为一个周目，每周目有52周（故事模式可达到62周）。在完成52周的经营步骤后，会追加第53周的告别演出。每周是一次行动单位，也就是说玩家在每个周目里要下达52次指令。

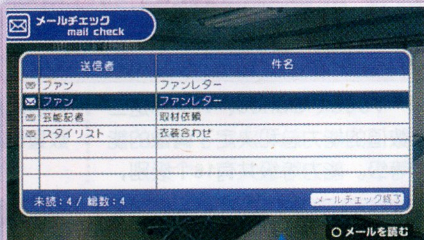


接收邮件

在自由模式中，玩家能收到来自媒体记者、服装设计师和FANS的三种邮件，在故事模式除了以上三种外还有可能收到来自961事务所的试镜邀请。FANS邮件会影响偶像的情绪，具体在前文已经说过了，假如偶像当前情绪很高，为保险起见也可以无视FANS邮件。

收到媒体记者和服装设计师的邮件后，玩家可选择是否回复，如果回复就要记得在指定时间与他们会面。最为重要的是要记得记者的杂志名和人名、服装设计师的工作室名和人名，因为在与他们会面时会随机提问其中的一项，如果回答错误就无法获得采访和服装道具。约定时间可能是本周、下周或两周后，记性不太好的话最好准备个小本子记录。

剧情模式里的961试镜邀请是提升FANS数量的好机会，取得前两名即可入围（第一名必定是961的偶像，所以实际上只有1个名额），能一次增加5万或10万的粉丝，因此受到邀请后尽量参加。



采访

接受采访时，如果前来的是善永记者，他会表示采访很成功，那么在未来的2周内偶像的能力会有所上升；如果记者表示偶像有些辜负期待，则不能给偶像的附加能力带来影响；前来的如果是恶德记者，那么会导致偶像能力下降。如果约好了日程却又爽约，同样会招来恶德记者。

试装

与服装设计师联系好后即可在指定时间获得两件道具，如果爽约的话系统会随机从玩家处没收一件服饰。

向偶像问早安

问候成功与否会导致偶像情绪变化。问候完毕后，偶像会随机向玩家提出当天的额外要求，玩家可选择是否约定（约束する/约束しない），约定与否以及约定完成与否除了有前文提及的情绪变动外，还会有奖励效果。

约定的发生条件

能力等级6以下	
约定内容	发生条件
最高能力项的对应课程	最高能力项与最低能力项较为接近
最低能力项的对应课程	最低能力项与最高能力项差别较大
其他课程	不满足上面两个条件时
参加试演会	5周连续不参加试演会（律子为4周）
营业	回忆数2个以下（弥生7个、春香5个）
休息	连续5周情绪低落（亚美为2周，雪步、千早、梓不发生）

能力等级7以上	
约定内容	发生条件
最高能力项的对应课程	最高能力项与最低能力项较为接近
最低能力项的对应课程	最低能力项与最高能力项差别较大
其他课程	不满足上面两个条件时
参加试演会	3周连续不参加试演会或试演会合格后处于高情绪状态
营业	回忆数2个以下（弥生7个、春香5个）
休息	连续5周情绪低落（亚美为2周，雪步、千早、梓不发生）

约定目标

约定内容	能力等级6以下	能力等级7以上
上课	GOOD评价以上	PERFECT评价
参加试演会	合格	以第一位合格
营业	GOOD评价以上	PERFECT评价

成功完成约定的奖励

约定内容	奖励
上课	能力上升量为普通课程的2倍
参加试演会	获得FANS人数为普通试演的1.5倍
营业	获得回忆数额外+1

从社长处听取当周流行情报

偶像属性

偶像拥有Vocal（ボーカル）、Dance（ダンス）和Visual（ビジュアル）三种能力项目，分别代表唱歌、舞蹈和外形三项能力，数值最高的一项能力决定偶像的类型，当偶像的类型与当前流行属性一致时，在试镜时与平级偶像交锋时更容易获得胜利，成功演出后赢得的FANS数量也会更多。Vocal最高则扇形能力表中的红色部分面积最大，且"Vo"两个字母加粗，其余两个能力亦然，Dance为蓝色，Visual为黄色。在后面的试镜演出时，玩家也可根据这些颜色一眼看出竞争对手的长项。

流行情报

流行情报由当周所有偶像的属性决定。比如当期Dance属性的偶像最多，本周最流行的属性也就是Dance。

下达行动指令

每次可执行3个行动格的指令，每项指令消耗的行动格不同，详见下表。

プロデュース行动		
行动名称	译名	消费行动格
レッスン	短课	■
ハードレッスン	长课	■ ■
营业	营业	■ ■
オーディション	试镜演出	■ ■ ■
ライバルオーディション	挑战试镜	■ ■ ■
アイドルアルティメイト	IU预选	■ ■ ■
休む	休息	■ ■ ■

デスク行动		
行动名称	译名	消费行动格
衣装/アクセサリー变更	更换服装/饰品	■
曲变更	更换曲目	■
杂志の取材	接受采访	■
衣装合わせ	接受服装和饰品	■

虽然每天有3个行动格，但每次下达的行动不可重复，也就是说，虽然短课只消耗一个行动格，但无法在一天内进行两次以上短课。行动分为"プロデュース行动"和"デスク行动"两大类，接受采访和接受服饰均位于"デスク行动"中，当玩家接受记者和服装师的预约后，可在每次下达行动前先查看"デスク行动"里是否有"杂志の取材"和"衣装合わせ"的选项，若有则表示之前预约过，没有特别的临时安排的话，最好优先执行。



短课/长课 レッスン/ハードレッスン

短课和长课在内容上完全一样，区别在于消耗的行动格和练习时间。短课消耗1个行动格，练习时间为45秒；长课消耗2个行动格，练习时间为60秒。一次长课消耗的行动格虽然是短课的两倍，但多出来的15秒时间足可保证练习效果达到GOOD乃至PERFECT。



在执行各个课程时，按错指令都会造成时间的无端浪费，降低练习效果。最容易在短课内就取得PERFECT评价的是造型课，而最容易在长课上取得PERFECT评价的是歌词课。所以玩家要想综合提升偶像能力，理论上不断选择这两门课程即可。舞蹈课、表现力课和演技力课不管短课还是长课都不太容易达到PERFECT（特别熟练的老玩家例外），而演唱课虽然在长课上很容易达到PERFECT评价，不过由于其平均提高Vocal和Dance，所以只推荐在歌词课停课时使用。

演唱课（ボイスレッスン）

效果：Vocal和Dance稍稍提升。

解说：和《太鼓之达人》相仿，当以○×△□表示的符号（也有○+△、×+□的组合指令）通过左端直线时按下对应键即可，按下L键可使得符号通过速度提高。



PERFECT攻略：利用L键的加速功能尽快完成每段乐谱的按键输入，在习惯之前容易出错。在不熟悉L加速演奏时，短课内是不可能达到PERFECT评价的，只有利用长课了。

造型课（ポーズレッスン）

效果：Visual和Dance稍稍提升。



解说：记忆迷你游戏，左端的3～5个摄像头随机对应4个方向键、4个功能键中的任意。记忆完后按○键开始，这时要根据伸出的摄像机按下其对应按键。

PERFECT攻略：记忆力不是特别出众的玩家可使用暂停大法，在每次的指令展示时间时按下START键，将所有摄像机上的指令记牢后再取消暂停，然后瞬间输入。运用该方法可确保无论短课或长课都可100%保证取得满槽PERFECT的评价，所以尽量不要将长课的机会“浪费”在该项目上。

歌词课（歌词レッスン）

效果：Vocal显著提升。

解说：将打乱的歌词按例句整理好，被打乱的歌词不仅顺序有误，摆放也不太正，提高了辨识难度。特别要注意歌词中的左括号和右括号，很容易搞混。



PERFECT攻略：两个要诀——暂定大法、手快，二者缺一不可。先记住要换的字，然后迅速换好。不过即使使用了暂停大法，要在45秒以内达到PERFECT依旧很艰巨，提高操作效率的同时还要依赖长课。

舞蹈课（ダンスレッスン）

效果：Dance显著提升。



解说：4个方向键和4个功能键随机出现转动着的双脚图案，每次出现数目不定。当脚尖转动到圆周上的红色部分时（此时对应按键会发亮）按下对应按键，将一轮中的所有脚步都按正确才能得到练习效果，并进入下一轮。只要按错一个脚步，之前的所有操作都算白费，按对的按键也会恢复到转动状态，大不利。

PERFECT攻略：最难的一个课程，因为每个图案的转速不同，很难在一开始就掌握按键时机。为节省时间可在目押到按键发光时按下START，然后立刻解除暂停并输入对应按键。留意转速比较慢的图案，当其发光时要优先解决。

表现力课（表现力レッスン）

效果：Visual显著提升。



解说：触摸迷你游戏，屏幕下方显示指定颜色，移动光标选中漂浮中的同色色块。

PERFECT攻略：在没有触摸屏的PSP上完美完成该课程难度很高，颇有用手柄玩FPS的感觉，除了练习光标移动的精确度外没有技巧可言，尽量在长课内完成吧。

演技力课（演技力レッスン）

效果：Vocal和Visual稍稍提升。



解说：将屏幕上方落下的球击打到透明色块上，碰到红色色块会判定击球失误，每一轮中失误5次的话该轮会判定为无效，浪费大量时间。

PERFECT攻略：多加练习培养对球轨道的预判能力，目标色块越靠近左侧，击球时间点要越早；越靠近右侧，击球时间点越迟。依然推荐在长课内完成。

课程委任

除了手动给偶像上课外还可在课程开始前选择“セルフレッスン”委任偶像自行练习，执行该指令后系统会要求玩家设定练习时间，然后玩家将PSP设置到休眠状态，到达规定时间时解除休眠，根据玩家解除休眠的时间与指定时间的误差决定练习质量的好坏。这种授课方式虽然省事，但几乎不可能达到PERFECT评价（要求时间误差在1秒以内），相差20秒以上的话就会成为BAD，因此不推荐使用。



营业

游戏中极为重要的一个环节，营业的目的有三：一、观看制作人和偶像之间的剧情；二、积累回忆；三、提升偶像情绪。执行营业指令时会有1～4个营业项目供玩家选择，像“ミーティング”、“ランクアップ”、“季节イベント”、“ある日の风景”、“チャンス”等可优先执行。每次营业过程中会跟偶像有2～3次的对话机会，全部选择最佳答案的话会达成“PERFECT营业”，其余还有GOOD、NORMAL、BAD三种结果，由于PERFECT营业能赚取大量回忆，每次对话务必要以PERFECT为目标。当前情绪越高，在达成同一营业评价时能够获得的回忆也越多。营业结果的好坏与获得回忆数量的关系如下：

	高情绪	中情绪	低情绪
PERFECT	5个	3个	3个
GOOD	2个	2个	2个
NORMAL	1个	1个	1个
BAD	0个	0个	0个

全角色的PERFECT营业对话选项表会在攻略的结尾处放出。

试镜演出 オ-ディション

上课也好、营业赚取回忆也好，都可算是正式开战前的准备工作。试镜演出是表现练习成果的方式，成功完成演出不仅可一次性增加大量FANS，提升偶像等级，其本身也有提升偶像能力的作用。需注意本作的对CPU战难度相较X360版有一定程度的提高，很难依靠初期能力连胜，哪怕是等级较低的试演会；另外，CPU对玩家的“赶评委”战术抗性有所提高，会在评委兴趣降低时使用炸弹回复。一场完整的试镜演出分以下几个步骤：



1. 选择オーディション指令
2. 根据情况更换曲目和服饰（非必要）
3. 选择想参加的试演会
4. 向评委致辞
5. 给偶像鼓劲
6. 公布评分规则
7. 正式试演
8. 公布结果
   - 成功 → 参加电视演出
   - 失败 → 直接回家

更换曲目和服饰

曲目

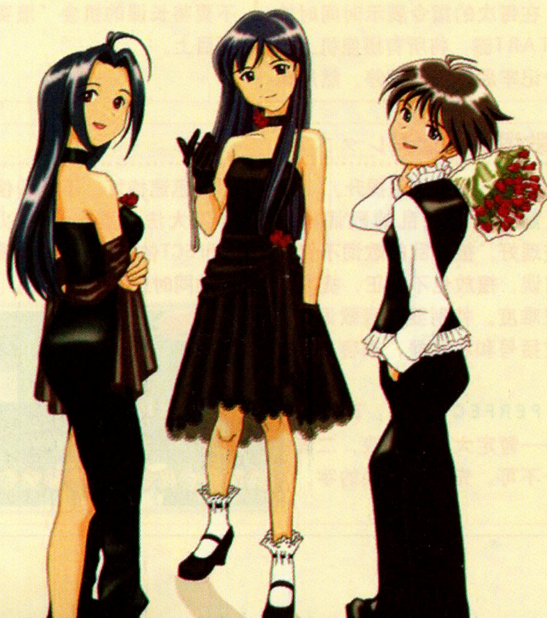
除了满足玩家的个人喜好外，曲目和服饰在游戏里都具有影响试演结果的实际作用。曲目对偶像某一方面的能力具有显著加成，各个歌曲拥有其专属角色，选择对应的偶像演出不仅能获得歌曲本身的能力加成，还会有额外的能力加成，详见下表。

曲名	属性	BPM※	专属角色
THE IDOLM@STER	Dance	165	全员
太阳のジェラシー	Vocal	128	天海春香
苍い鸟	Vocal	106	如月千早
First Stage	Dance	147	秋原雪步
おはよう！！朝ご饭	Visual	152	高规弥生
魔法をかけて！	Vocal	150	秋月律子
9：02pm	Vocal	68	三浦梓
Here we go！！	Visual	149	水濑伊织
エージェント夜を往く	Dance	178	菊地真
ポジティブ！	Visual	138	双海亚美・真美
relations	Dance	142	星井美希
私はアイドル	Visual	168	天海春香&水濑伊织
思い出をありがとう	Vocal	133	如月千早&星井美希
My Best Friend	Visual	157	秋原雪步&秋月律子
GO MY WAY！！	Dance	180	高规弥生&双海亚美・真美
まつすぐ	Vocal	122	三浦梓&菊地真
Colorful Days	Visual	159	全员
I want	Dance	178	天海春香
目が逢う瞬间	Visual	145	如月千早
Kosmos，Cosmos	Dance	132	秋原雪步
キラメキラリ	Dance	180	高规弥生
いつぱい、いつぱい	Visual	161	秋月律子
邻に……	Vocal	88	三浦梓
フタリの记忆	Vocal	117	水濑伊织
迷走Mind	Vocal	152	菊地真
スタ→トスタ→	Dance	165	双海亚美・真美

※BPM表示该曲的节奏快慢，数值越高节奏越快，试演时光标的闪动也就越快。

曲衰减

同一首歌使用周数太多会导致偶像能力下降，尤其是当期流行与曲目风格不符时，这种下降尤为明显。避免曲衰减的方法是及时更换曲目，玩家在指定行程表时查看“デスク”，如果发现“曲变更”的指令旁出现了“オススメ”字样，便可考虑更换了。但每一周目游戏可选择的曲目只有5首（允许变更4次，告别演出不算在其中），5次全部用完就不可再改变曲目，只能用选择的最后一首不停唱下去。当一首曲子使用超过10周时，偶像的能力就会进行一次衰减，而超过17周更是会每周持续衰减，所以千万不要在早期换曲太频繁，导致后期无曲可用。衰减的幅度和规律请参阅前文的“能力等级”篇。



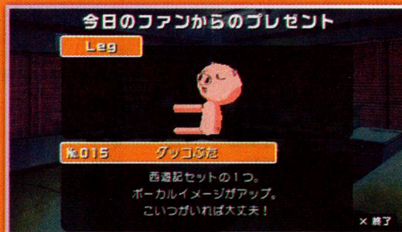
服饰

服饰分为服装和饰品，在游戏里分别以“衣装”和“アクセサリー”表示。服装和饰品均对偶像的能力值有加成作用，加成幅度除了受各服饰的自身性能制约外，还会受到当前流行属性的影响。在X360版中，只有第一位的流行属性会影响加成幅度，不过PSP版有所改动，第二位和第三位的流行属性也会影响能力的加成。

上文所述的“加成”指的是对总数值的加成，细分到Vocal、Dance、Visual这三项具体能力时，并非每项都会提高，单项能力有出现负加成（减少）的可能性。比如某饰品能够大幅提高Dance值，小幅提高Visual值，却会减少Vocal值。依然拿该饰品举例，当前流行属性第一位为Dance时，它对Dance的加成会进一步提升；但若流行属性第一位为Vocal，则其对Vocal减少的幅度也会提高，这也是为什么有时候流行属性一变，偶像的三项能力值都会减退的原因。

服装分为Cute&Girly、Cool&Sexy、Cosmic&Funny三个大系，分别主要加成Vocal、Dance、Visual。饰品则分头、身、腕、腿4个部分，且这4个部分有所谓“套装”的概念，会在后文详细解说。这样，偶像能同时装备的服饰即为5件——服装、头部饰品、身体饰品、手腕饰品和腿部饰品。更换服饰可消耗1个行动格单独执行，也可在决定参加试演前执行。在更换画面下用△键切换要更换的是服装还是饰品。

服饰的获得



服饰的获得方法有以下四种：一、与约好的服装设计师见面，并正确回答他/她的提问；二、参加试演会并获得成功，可收到来自FANS的礼物；三、通过DLC付费购买；四、联机由好友赠送。注意每次获得的服饰有可能重复，件数在该服饰的下角以数字表示，重复的服装并非全无作用，可在事务所模式下通过联机送给好友。

以下列出通过第一、第二种方法可获得的服饰，不同服饰以A～C来表示其对偶像总能力加成的高低，961事务所的Extend服装加成能力更要高于普通的三个大系，以S表示。同一件服饰在三个版本的稀有度也不一，下表中的稀有度也会分三个版本表示。



服装列表

种类	主要加成	次要加成	名称	能力等级	稀有度		
					完美之日	神奇之星	思念之月
Cute & Girly	Vocal	Dance	スノーストロベリー	C	初期拥有		
Cute & Girly	Vocal	Dance	パステルマリン	C	稀有	普通	普通
Cute & Girly	Vocal	Dance	ゴシックプリンセス	B	普通	稀有	普通
Cute & Girly	Vocal	Dance	ノエルアンジェリーク	B	普通	稀有	普通
Cute & Girly	Vocal	Visual	サンフラワー	C	初期拥有		
Cute & Girly	Vocal	Dance	フローラルチェッカー	A	普通	普通	稀有
Cute & Girly	Vocal	Visual	ルージュノワール	B	961邀请试演(1)		
Cute & Girly	Vocal	Visual	パーペチュアルチェック	C	初期拥有		
Cute & Girly	Vocal	Visual	チェリーギンガム	A	稀有	普通	普通
Cute & Girly	Vocal	Dance	★エメラルドブルーム	A	超稀有	—	—
Cute & Girly	Vocal	Visual	ミニモーニング	A	961邀请试演(4)		
Cute & Girly	Vocal	Visual	セプテンバーバイオレット	B	普通	普通	稀有
Cute & Girly	Vocal	Dance	プライマリースタープラム	B	初期拥有		
Cute & Girly	Vocal	Dance	ジャパニーズウェーブ	A	DLC付费下载		
Cute & Girly	Vocal	Dance	ブルークロスピュア	A	“アイドルマスターブレイク”特典DLC下载		
Cool & Sexy	Dance	Visual	グリーンフォレスト	C	初期拥有		
Cool & Sexy	Dance	Vocal	ピンクミリタリー	B	普通	稀有	普通
Cool & Sexy	Dance	Vocal	ブルーカモフラージュ	A	稀有	普通	普通
Cool & Sexy	Dance	Visual	イエロージャングル	C	初期拥有		
Cool & Sexy	Dance	Vocal	レッドスパンコール	B	普通	普通	稀有
Cool & Sexy	Dance	Vocal	インディゴスパンクル	A	普通	稀有	普通
Cool & Sexy	Dance	Visual	サンシャインイエロー	B	普通	普通	稀有
Cool & Sexy	Dance	Vocal	トゥインクルブラック	C	初期拥有		
Cool & Sexy	Dance	Visual	グリッターインゴット	A	961邀请试演(2)		
Cool & Sexy	Dance	Vocal	ブリリアントパール	C	普通	稀有	普通
Cool & Sexy	Dance	Visual	シルバーゼブラ	B	稀有	普通	普通
Cool & Sexy	Dance	Visual	★タイガーメイデン	A	—	—	超稀有
Cool & Sexy	Dance	Visual	ナイトアンドデイAMCG	A	DLC付费下载		
Cosmic & Funny	Visual	Dance	ピンクアポロ	B	普通	普通	稀有
Cosmic & Funny	Visual	Dance	リトルアクエリアス	C	初期拥有		
Cosmic & Funny	Visual	Dance	★マンダリンヴィーナス	A	—	超稀有	—
Cosmic & Funny	Visual	Dance	スコーピオン	C	初期拥有		
Cosmic & Funny	Visual	Vocal	テトラカラードコメット	C	初期拥有		
Cosmic & Funny	Visual	Dance	マスカットプラネット	B	稀有	普通	普通
Cosmic & Funny	Visual	Vocal	ダークゾディアック	C	稀有	普通	普通
Cosmic & Funny	Visual	Vocal	ロゼエトワール	A	普通	稀有	普通
Cosmic & Funny	Visual	Dance	サニーサイドオブザムーン	A	961邀请试演(3)		
Cosmic & Funny	Visual	Vocal	メタリックコスモス	B	稀有	普通	普通
Cosmic & Funny	Visual	Vocal	プラチナメッシュ	A	普通	普通	稀有
Cosmic & Funny	Visual	Vocal	ビーハイブノヴァ	B	961邀请试演(5)		
Extend	Dance	Visual	ビヨンドザバイブス	S	故事模式通关	二周目完成、P等级LV5以上后获得	二周目完成、P等级LV5以上后获得
Extend	Vocal	Dance	ビヨンドザノーブルス	S	二周目完成、P等级LV5以上后获得	故事模式通关	二周目完成、P等级LV5以上后获得
Extend	Visual	Vocal	ビヨンドザウィッシュズ	S	二周目完成、P等级LV5以上后获得	二周目完成、P等级LV5以上后获得	故事模式通关
Extend	Vocal	Dance	ポップサウンドブラッサム	A	DLC付费下载		
Extend	Visual	Dance	スクールウェア	S	初回特典DLC下载		
Extend	Visual	Dance	カクテルポーリードレス	A	DLC付费下载		
Extend	Dance	Vocal	トレーニングウェア	A	DLC付费下载		

饰品列表

Head

名称	主要加成	次要加成	能力等级	隶属套装	稀有度 完美之日	神奇之星	思念之月
ねこみみ	Vocal	Dance	C	猫套	初期拥有		
天使のリング	Visual	Vocal	A	天使套	稀有	—	—
ひまわりの一轮插し	Vocal	Dance	B	向日葵套	普通	普通	稀有
花リボン	Visual	Vocal	B	花结套	稀有	普通	普通
悪魔のツノ	Dance	Visual	C	悪魔套	初期拥有		
サンタの帽子	Visual	Dance	A	圣诞套	普通	普通	稀有
ナースキャップ	Visual	Dance	C	—	普通	稀有	普通
どんピアス	Dance	Visual	B	和田咚套	稀有	普通	普通
メカ耳	Visual	Vocal	B	机器人套	普通	普通	稀有
ピンクリボン	Vocal	Dance	B	—	—	超稀有	—
セピアサングラス	Dance	Visual	A	—	—	超稀有	—
クールサングラス	Visual	Dance	C	—	稀有	普通	普通
テンガロンハット	Visual	Vocal	C	—	普通	普通	稀有
宇宙人アンテナ	Vocal	Visual	B	—	稀有	普通	普通
アリさんアンテナ	Visual	Dance	B	—	普通	普通	稀有
インディアンハット	Dance	Visual	C	—	普通	普通	稀有
探検ヘルメット	Visual	Vocal	A	—	—	超稀有	—
お姫さまティアラ	All	—	C	—	初期练习通过		
メキシカンハット	Vocal	Visual	A	—	—	超稀有	—
忍者の覆面	Dance	Vocal	A	忍者套	普通	稀有	普通
タオルヘアバンド	Dance	Visual	B	—	普通	稀有	普通
バンダナ	Vocal	Visual	B	—	普通	普通	稀有
紳士のヒゲ	Dance	Visual	A	—	普通	稀有	普通
シルクハット	Dance	Vocal	A	—	试演"Dance Master"通过		
H.M.D	Vocal	Dance	A	—	普通	普通	超稀有
星のイヤリング	Visual	Dance	A	星套	试演"Vocal Master"通过		
孙悟空のきんこじ	Vocal	Visual	C	西游记套	普通	普通	稀有
三日月ヘアバンド	Visual	Vocal	A	—	—	—	超稀有
贝壳の发饰り	Dance	Vocal	B	—	普通	普通	稀有
怪盗のアイマスク	Visual	Vocal	C	—	普通	稀有	普通
ナイト帽子	Dance	Visual	A	—	—	—	超稀有
スポーツゴーグル	Dance	Visual	C	—	普通	普通	稀有
シェフの帽子	Dance	Vocal	C	—	稀有	普通	普通
鬼のツノ	Vocal	Visual	C	—	普通	稀有	普通
妇警さんの帽子	Visual	Dance	A	—	稀有	普通	普通
星のアンテナ	Visual	Dance	B	星套	试演"カラフルメモリーズ"通过		
魔法使いの帽子	Vocal	Visual	A	—	稀有	普通	普通
うさみみ	Dance	Vocal	B	兔女郎套	普通	稀有	普通
クチバシ	Visual	Dance	B	—	普通	稀有	普通
ハイビスカス	Vocal	Dance	C	—	普通	稀有	普通
ブルーの宝冠	Vocal	Dance	A	—	超稀有	—	—
チャイナかんざし	Visual	Vocal	C	—	稀有	普通	普通
舞踏会アイマスク	Dance	Vocal	A	—	普通	普通	稀有
うしみみ	Vocal	Visual	B	牛套	稀有	普通	普通
和风のリボン	Vocal	Visual	A	—	超稀有	—	—
羊のツノ	Dance	Vocal	C	羊套	稀有	普通	普通
和风のかんざし	Vocal	Dance	A	—	961邀请试演(2)		
かつピアス	Visual	Dance	B	和田锵套	普通	稀有	普通
アイマスヘッドホン	Vocal	Dance	A	—	DLC付费下载		
贵妇人の帽子	Visual	Dance	A	—	DLC付费下载		

Body

名称	主要加成	次要加成	能力等级	隶属套装	稀有度 完美之日	神奇之星	思念之月
ねこしっぽ	Vocal	Dance	B	猫套	稀有	普通	普通
どら铃	Dance	Visual	C	—	初期拥有		
天使の羽根	Visual	Vocal	C	天使套	初期练习通过		
悪魔の羽根	Dance	Visual	B	悪魔套	961邀请试演(1)		
悪魔のしっぽ	Dance	Visual	C	悪魔套	稀有	普通	普通
星のブローチ	Visual	Vocal	A	星套	超稀有	—	—
うさしっぽ	Dance	Visual	A	兔套	歌		
カウベル	Vocal	Dance	B	牛套	稀有	普通	普通
赤い蝶ネクタイ	Vocal	Dance	C	—	普通	普通	稀有
どんペンダント	Dance	Visual	B	和田咚套	普通	稀有	普通
応援メガホン	Dance	Vocal	C	—	稀有	普通	普通
ひまわりブローチ	Vocal	Dance	C	向日葵套	普通	普通	普通
花リボンブローチ	Visual	Vocal	C	花结套	普通	稀有	普通
かつペンダント	Vocal	Dance	A	和田锵套	稀有	普通	普通
真珠のネックレス	Visual	Dance	A	—	961邀请试演(4)		
トゲ付きの首轮	Visual	Dance	A	—	普通	普通	稀有
忍者の刀	Dance	Vocal	B	忍者套	普通	普通	稀有
クロスのブローチ	Vocal	Visual	A	—	超稀有	—	—
原始人ネックレス	Dance	Vocal	A	—	普通	稀有	普通
宝石のチョーカー	Vocal	Visual	C	—	初期拥有		
フェアリーの羽根	Vocal	Dance	A	—	—	超稀有	—
水晶のネックレス	Visual	Dance	C	—	普通	稀有	普通
翡翠のペンダント	Vocal	Visual	A	—	普通	稀有	普通
ホイッスル	Dance	Vocal	B	—	普通	稀有	普通
幼稚园の名札	Visual	Dance	C	—	普通	普通	稀有
阶级章	Dance	Vocal	A	—	游戏突破100小时		
银のペンダント	Visual	Vocal	B	—	初期练习通过		
三日月チョーカー	Visual	Vocal	B	—	普通	稀有	普通
どんネックレス	Dance	Visual	A	和田咚套	普通	普通	稀有
かつネックレス	Vocal	Visual	C	和田锵套	稀有	普通	普通
如意棒	Vocal	Visual	B	西游记套	普通	普通	稀有
金のネックレス	Vocal	Visual	B	—	普通	普通	稀有
勾玉ネックレス	Visual	Dance	B	—	普通	普通	稀有
蝶の羽根	Visual	Vocal	A	蝶套	—	—	超稀有
ウールチョーカー	Dance	Visual	C	羊套	普通	稀有	普通
蝶のブローチ	Visual	Dance	B	蝶套	稀有	普通	普通
ショルダースピーカー	Vocal	Dance	A	—	DLC付费下载		
贵妇人のペンダント	Visual	Dance	A	—	DLC付费下载		

Hand

名称	主要加成	次要加成	能力等级	隶属套装	稀有度 完美之日	神奇之星	思念之月
ヒーローグローブ	Dance	Visual	C	英雄套	初期拥有		
ねこのて	Vocal	Dance	B	猫套	普通	普通	稀有
天使の腕轮	Visual	Vocal	C	天使套	普通	稀有	普通
ひまわりの腕轮	Vocal	Dance	B	向日葵套	稀有	普通	普通
星のグローブ	Visual	Dance	B	星套	普通	稀有	普通
花リボンの腕轮	Visual	Dance	A	花结套	稀有	普通	普通
どんウォッチ	Dance	Visual	B	和田咚套	普通	稀有	普通
金の腕轮	Vocal	Visual	A	—	普通	普通	普通
メカグローブ	Visual	Vocal	C	机器人套	普通	稀有	普通
格斗の腕轮	Visual	Dance	B	—	普通	稀有	普通
かつウォッチ	Visual	Dance	C	和田锵套	普通	稀有	普通
リストバンド	Dance	Vocal	B	—	普通	普通	普通
蝶の腕轮	Visual	Vocal	A	蝶套	普通	稀有	普通
ボクサーグローブ	Dance	Visual	C	—	稀有	普通	普通
派手な宝石	Vocal	Visual	A	—	—	—	超稀有
なべつかみ	Vocal	Visual	C	—	普通	普通	稀有
魔法使いの手袋	Vocal	Visual	C	—	稀有	普通	普通
ダッコかつぱ	Vocal	Visual	B	西游记套	普通	普通	稀有
真珠ブレスレット	Visual	Dance	C	—	稀有	普通	普通
アイマスの腕章	Dance	Vocal	C	—	普通	稀有	普通
亲鸟のマペット	Visual	Vocal	B	—	普通	普通	稀有
悪魔の手	Dance	Vocal	A	悪魔套	稀有	普通	普通
パワーのグローブ	Dance	Vocal	A	—	普通	普通	稀有
スキーのグローブ	Dance	Vocal	C	—	普通	普通	稀有
水晶の腕轮	Visual	Dance	A	—	—	超稀有	—
ルビーの腕轮	Vocal	Dance	A	—	试演"Visual master"通过		
AMCGバンド	Vocal	Dance	C	—	普通	普通	稀有
银の腕轮	Dance	Vocal	B	—	普通	稀有	普通
羽根付き腕轮	Visual	Vocal	B	—	试演"HIT-TV"通过		
ボンボンブレス	Vocal	Dance	C	—	初期拥有		
ウールの腕轮	Dance	Vocal	B	羊套	稀有	普通	普通
ロイヤルな腕轮	Visual	Vocal	B	—	试演"ルーキーズ"通过		
忍者の手甲	Dance	Vocal	A	忍者套	稀有	普通	普通
翡翠の腕轮	Vocal	Dance	A	—	超稀有	—	—
ダイバーズ腕	Vocal	Dance	A	—	—	—	超稀有
悪魔の腕轮	Dance	Visual	A	悪魔套	普通	普通	稀有
音符のリストバンド	Vocal	Dance	A	—	DLC付费下载		
贵妇人のバラ	Visual	Dance	A	—	DLC付费下载		
だっこネコ	Visual	Vocal	A	—	"アイドルマスターブレイク"特典DLC下载		

Leg

名称	主要加成	次要加成	能力等级	隶属套装	稀有度 完美之日	神奇之星	思念之月
ヒーローブーツ	Dance	Visual	A	英雄套	稀有	普通	普通
ねこあし	Vocal	Visual	C	猫套	普通	普通	稀有
サンタのブーツ	Visual	Dance	C	圣诞套	普通	稀有	普通
リボンのアンクル	Vocal	Dance	B	—	稀有	普通	普通
スキー靴	Dance	Visual	C	—	稀有	普通	普通
天使のアンクル	Visual	Vocal	C	天使套	普通	普通	稀有
ひまわりアンクル	Vocal	Visual	A	向日葵套	初期拥有		
花リボンアンクル	Visual	Vocal	B	花结套	普通	稀有	普通
バスケシューズ	Visual	Dance	C	—	普通	普通	稀有
うさアンクル	Dance	Visual	B	兔女郎套	稀有	普通	普通
悪魔の足	Dance	Visual	B	悪魔套	稀有	普通	普通
魔法使いの靴	Visual	Dance	C	—	普通	稀有	普通
メカシューズ	Dance	Vocal	B	机器人套	稀有	普通	普通
恐龙スリッパ	Visual	Dance	A	—	普通	普通	稀有
茶色の革靴	Vocal	Visual	B	—	普通	普通	稀有
ダッコぶた	Vocal	Dance	A	西游记套	普通	普通	稀有
虹色アンクル	Visual	Vocal	A	—	—	超稀有	—
悪魔のアンクル	Dance	Visual	A	悪魔套	普通	稀有	普通
ダッコどん	Dance	Vocal	C	和田咚套	初期拥有		
ダッコかつ	Visual	Dance	B	和田锵套	普通	普通	稀有
蝶のアンクル	Visual	Vocal	B	蝶套	961试镜邀请(3)		
ミサンガアンクル	Dance	Vocal	A	—	超稀有	—	—
真珠のアンクル	Visual	Vocal	A	—	试演"TOP×TOP!"通过		
宝石アンクル	Vocal	Dance	A	—	—	—	超稀有
音符のアンクル	Vocal	Dance	A	—	DLC付费下载		
贵妇人のアンクル	Visual	Dance	A	—	DLC付费下载		

成套饰品

装备同一系列的饰品能带来额外的加成效果，“成套”并非一定要求要四个部位都装备相同系列，当有两个或两个以上部位装备的饰品为套装时，就可获得额外加成，同系列装备的件数越多，所获得的加成越大。并非所有成套饰品都一定有4件，从2件～4件不一。效果比较明显的套装有恶魔、忍者、蝶、星，而天使套在4件全部装备的情况下能额外获得极大加成。

成套饰品搭配一览

配套名	能力属性	成套数量对应效果			Head	Body	Hand	Leg
		2件	3件	4件				
和田锵套	Vocal	小	中	大	かつピアス(B)	かつペンダント(A) かつネックレス(C)	かつウォッチ(C)	ダッコかつ(B)
向日葵套		小	中	大	ひまわりの一輪插し(B)	ひまわりブローチ(C)	ひまわりの腕轮(B)	ひまわりアンクル(A)
西游记套		小	小	中	孙悟空のきんこじ(C)	如意棒(B)	ダッコかっぱ(B)	ダッコぶた(A)
猫套		小	小	中	ねこみみ(C)	ねこしっぽ(B)	ねこのて(B)	ねこあし(C)
圣诞套		小	–	–	サンタの帽子(A)	–	–	サンタのブーツ(B)
牛套		小	–	–	うしみみ(B)	カウベル(B)	–	–
恶魔套	Dance	小	小	中	悪魔のツノ(C)	悪魔の羽根(B) 悪魔のしっぽ(C)	悪魔の腕轮(A) 悪魔の手(A)	悪魔のアンクル(A) 悪魔の足(B)
和田咚套		小	中	大	どんピアス(B)	どんネックレス(A) どんペンダント(B)	どんウォッチ(B)	ダッコどん(C)
忍者套		小	中	–	忍者の覆面(A)	忍者の刀(B)	忍者の手甲(A)	–
兔女郎套		小	–	–	うさみみ(B)	うさしっぽ(A)	–	うさアンクル(B)
羊套		小	小	–	羊のツノ(C)	ウールチョーカー(C)	ウールの腕轮(B)	–
英雄套		小	–	–	–	–	ヒーローグローブ(C)	ヒーローブーツ(A)
星套	Visual	小	中	–	星のイヤリング(A) 星のアンテナ(B)	星のブローチ(A)	星のグローブ(B)	–
蝶套		小	中	–	–	蝶の羽根(A) 蝶のブローチ(B)	蝶の腕轮(A)	蝶のアンクル(B)
花结套		小	中	大	花リボン(B)	花リボンブローチ(C)	花リボン腕轮(A)	花リボンアンクル(B)
天使套		小	大	极大	天使のリング(A)	天使の羽根(C)	天使の腕轮(C)	天使のアンクル(C)
机器人套		小	中	–	メカ耳(B)	–	メカグローブ(C)	メカシューズ(B)

试演会选择

试演会分初学者试演、全国试演和特殊试演三大种类，分别以Rookie、National和Special表示，其中Special又分为Special1、Special2、Special3，这些试演会除了合格名额数所差别外，还在参加条件和特别规则上有所区别。

Rookie

名称	合格名额	参加条件	获得FANS数	特别规则
HOPJAM	3人	偶像等级F&LV4以下	5000人	–
踊っていいとも	3人	LV5以下	10000人	–
思いっきりアイドル	3人	LV6以下	20000人	–
歌ウンジャTOWN	2人	LV7以下	30000人	–
NEW BE@T	3人	随机等级限制	7500人	–
	3人	随机等级限制	12500人	–
	1人	随机等级限制	40000人	–

National

名称	合格名额	参加条件	获得FANS数	特别规则
IDOL VISION	1	无	70000人	–
	2	无	55000人	–
	2	无	35000人	–
	3	Lv9以下	25000人	–
LOVE LOVE LIVE!	2	无	50000人	–
Danceing Bomb	2	无	30000人	–
RHYTHMIX	3	Lv7以下	20000人	–
发掘！アイドル大辞典	3	无	25000人	–

Special1

名称	合格名额	参加条件	获得FANS数	特别规则
Vocal master	1	Lv8以上	50000人	Vocal＝☆5 Dance＝☆3 Visual＝☆2
Dance master	1	Lv8以上	50000人	Dance＝☆5 Visual＝☆3 Vocal＝☆2
Visual master	1	Lv8以上	50000人	Visual＝☆5 Vocal＝☆3 Dance＝☆2

Special2

名称	合格名额	参加条件	获得FANS数	特别规则
歌姬乐园	1	指定条件且Lv7以上	50000人	中间审查第六名☆–3
カラフルメモリーズ	1	回忆积累数15个以上	30000人	评委初始兴趣减半
LONGTIME	1	活动25周以上	100000人	看不到评委的兴趣值

Special3

名称	合格名额	参加条件	获得FANS数	特别规则
ルーキーズ	1	活动13周以内	30000人	无中间审查
TOP×TOP!	1	试演胜率100%	50000人	看不到自己的暂时排名
HIT–TV	1	Lv10以上且试演胜率70%以上	50000人	中间审查时仅给第一名加☆

试演前

确定了出演服饰、曲目和要参加的试演会以后就要走上舞台了，不过在此之前评委要先让偶像说一句参赛感言，并且在偶像上台前要对其鼓励。这两次行动都会影响到偶像的登台情绪，答案依旧不固定，不过只要将情绪保持在最高阶段，微量的升降不至于带来影响。除非偶像的当前实力远超其他人，可以不借助炸弹（回忆）获得胜利。否则情绪过低会导致轮盘里的“BAD”数量变多，提升炸弹使用难度。如果此次试演有记者到场，评委也会给出提示。试演会取得第一名的话会是敏腕记者善永到访，取得第四名以下则会招来恶德记者又一。

基本规则

试演会的成功与否在于偶像的表现能否排进合格名次，而表现的好坏并不看总分，而是由获得的星星数量决定。即是说，玩家在某一个评分阶段取得的分数再多，如果在另外两个阶段表现不佳，也是绝对无法入围的。



评委对偶像在舞台上的表现分三个阶段打分（个别试演例外，可参见前文的试演会一览），在Vocal、Dance、Visual的三项考核中，只要没有特别规则限制，均是获得当阶段的前三名便可获得该项能力考核的☆，因此从理论上讲，只要每个评分阶段都能进入前三位便可获得满星评价。三项能力评分能够获得的星星数量有所区别，如果是最流行属性进入前三，则能获得5颗☆；次流行属性进入前三获得3颗☆；最不流行的属性进入前三获得2颗☆。也就是说，在每个阶段中偶像最多能获得10颗星，而一场试演最多获得30颗。相反，假如在某个项目拿到最后一名，还会被倒扣1颗星。最终名次以获得的星星数量多少评定。

操作篇

在每个打分阶段中，偶像均有9次表现机会，全程共有27次表现机会。玩家可按下□×○这三个键来分别给Visual、Dance、Vocal的三项表现加分，△键为使用营业中积攒的回忆。每一次表现机会均以一个小方格表示，输入时间约为2秒，长时间不输入就会错过此次机会。在每次输入时，方格会随着歌曲的节奏而不停闪烁，当其发光的同时按下按键（看到闪光再按就来不及了，需要把握住节奏后预判闪光时机），就会形成所谓的JA（Just Appeal），JA表现会比普通表现多出10～12点得分。不同的歌曲节奏不同，这在前面的表格中以BPM表示，由此各曲对JA的把握时机也会有差别，虽说在对CPU战时只要能力够强，JA并非很必要。但是如果与同等水平的玩家联机对战，10分的差距往往会影响到最终结果，必须多加练习。另外，情绪的高低也会影响获得JA的判定时间。情绪较高时判定时间较宽松，低落时较严格。



多重表现

制作人等级（Pランク）上升后，偶像能够在一次表现机会中表现多项能力。但不要幻想一次表现就能获得平时两倍的分数，二重表现（DA）和三重表现（TA）都只是将各能力的获得分数分散而已。举例而言，如果当前偶像能力单独表演Vocal时得分为100，单独表演Dance时得分也是100，那么如果在一次表现中同时表现了二者，其结果只是Vocal和Dance各得50分。

回忆（炸弹）

△键可发动特殊技能"回忆"，不管玩家积累了多少个回忆，每一次试演只允许使用3次。回忆通过平时的营业积累，在试演中发动后屏幕中间会出现一个快速转动的轮盘，轮盘上有GOOD和BAD两种图案，按下○键可让轮盘停止。如果选到的是GOOD，那么偶像的三项表现均会获得加分，且评委的兴趣也会得以回复；如果选到的是BAD，不但三项表现都会减分，评委的兴趣也会大幅下降。轮盘由12个格子组成，高情绪时GOOD占3/4，中情绪时占1/2，而低情绪时只占1/4。如果玩家担心扣分，可在三个打分阶段的初始使用回忆，因为初始的分数是0，即使失败也不会倒扣。

评委的兴趣



评委的兴趣设定保证了三项数值的平衡性，杜绝了一窝蜂冲最流行属性的现象。在场的三个评委分别为Vocal、Dance、Visual打分，评委的兴趣值以评委图案中填充的颜色高低表示，参赛选手在某一方面做出表现时，该属性评委的兴趣值就会下降。通过观察评委的下降也可在某种程度上推测竞争对手正在表现哪个项目。如果兴趣值降到最低时还有选手在表现该项属性，该名评委就会离场，其之前做出的一切评分统统作废（不管是加星还是减星）。使用回忆是回复评委兴趣的惟一方法。不管是玩家的偶像还是作为竞争对手的偶像都会使用回忆。



战术篇

首先要说明的是，"《偶像大师》系列"中没有所谓的必胜战术，不管是CPU战还是对人战，自身能力、对手能力、玩家的JA技术、回忆发动的好坏以及临场变化都会影响最后结果。

最最基本的战术是通过大量课程提升偶像能力，依靠偶像的自身能力压倒对手。不过大量课程会消耗掉多次行动机会，想获得150万级乃至300万级FANS的"野心制作人"不宜使用。在玩家刚接触本作时，倒是不妨采取这种育成方法。



由于只要进入前三就能获得评委的星，因此保证每项表现都能刚好进前三是最为理想的表现方式。举例来说，如果玩家在第一评分阶段的三项能力分别排名如下：Vocal第一名、Dance第五名、Visual第二名，那么其实Vocal和Visual都可算是"过度表现"，在接下来的第二评分阶段时，可以在Vocal和Visual上各少表现一次，让Dance增多两次表现机会，这样更容易拿到全星。

平均型战术

当偶像能力相对竞争对手有明显优势时可采用此项战术，目的是拿全每个阶段的10颗星。

	最流行属性	次流行属性	最不流行属性	回忆
分配法1	4	3	2	0
分配法2	4	2	2	1
分配法3	3	3	2	1
分配法4	2	3	2	2
分配法5	2	2	2	3

在CPU战时，以分配法2与同等级能力的对手交锋会比较稳妥。此外，这种分配方式也很适合初学者使用，不容易出现意外。

丢卒保车

自身能力较低，不妨完全放弃最不流行属性，将所有的表现机会都拿来冲第一、第二属性，这样每次获得的星星数量为5+3−1=7或5+3−0=8。

	最流行属性	次流行属性	最不流行属性	回忆
分配法1	5	4	0	0
分配法2	4	4	1	0
分配法3	4	4	0	1

使用这种战术时，即使偶像本身能力较低，也基本能在一次试演中取得21颗以上的星，但需要提防对手使用"0−4−4+1次BAD回忆"的赶评委战术，如果推测评委的兴趣已经无法坚持到试演结束，要机灵些赶快更换表演属性。

专攻一项

将表现力倾注到某个单一的属性上拿高分，完全舍弃另外两项得分，该战术在特别试镜的"HIT-TV"里才能发挥奇效。比如

	最流行属性	次流行属性	最不流行属性	回忆
分配法1	9	0	0	0
分配法2	7	1	1	0
分配法3	6	2	1	0

因为只有在某属性的表现中取得第一名才能获得星星，所以将表现倾注到最流行属性上的胜机最大，同样要提防其他人使用赶走第一属性评委的恶意战术。

试演委任

和课程委任一样，选择セルフオーディション可让偶像自行去参加试演，可课程委任不同的是，试演委任不仅要准时解除休眠，还要尽量设定较长的演出时间。

告别演出

当进行完52周活动后，在53周时要举行告别演出。告别演出的场地有两个备选，根据偶像等级的高低，这两个备选项目会有所不同，由低到高为：

偶像等级	会场1	会场2
E以下	ライブハウス	市民ホール
D	市民ホール	アリーナ
C	アリーナ	武道馆
B以上	武道馆	ドーム

根据玩家选择的场地和成功与否共有9种结局，因为最佳结局要成功完成ドーム，所以在偶像等级在B以上时，尽量不要选择武道馆，冲一下ドーム吧。另外，最佳结局需要告别演出的红色表现槽达到95%以上才可达成。

告别演出前要最后一次选择服饰和歌曲，表现方式全部以释放回忆的形式演出。轮盘转到GOOD，屏幕下方的红槽便会增长，BAD会导致缩短，最终要将红槽增长到右端的SUCCESS时即判断演出成功。回忆的数量由之前的营业成果决定，PERFECT一次获得4个回忆，GOOD一次获得2个，NORMAL一次获得1个，而BAD一次则要倒扣1个。比如在本周目的营业中总共达成了6次PERFECT、5次GOOD、1次NORMAL、1次BAD，最后获得的回忆数量就是（6×4+5×2+1-1=34个）。告别演出的轮盘GOOD率和平时不一样，具体公式为

公式	Good比例
炸弹数/4 ＞剩余表现次数	100%
炸弹数/3 ＞剩余表现次数	75%
炸弹数/2 ＞剩余表现次数	50%
炸弹数/1 ＞剩余表现次数	25%



可见剩余表现次数越多，100%越难达成。玩家可在一开始积蓄着炸弹不要放，待剩余表现次数不多时再一举放出，此时GOOD率会很高，很容易就成功演出。

制作人评价



每一周目结束后，社长会给出玩家作为制作人的评价，总分为100，得分由偶像等级、偶像能力等级、获得FANS数、成功完成试演数、特别试演成功数、偶像评价、续关次数这七个方面综合决定。

偶像等级

偶像等级	得分
F	1
E	2
D	3
C	5
B	8
A	10
S	10

获得FANS数

注：50万人以下不得分

FANS数	得分
50万～75万人	1
75万～100万人	3
100万～125万人	5
125万～150万人	7
150万～174万9999人	12
175万人以上	15

偶像能力等级

能力等级	得分
LV2	3
LV3	5
LV4	6
LV5	8
LV6	10
LV7	12
LV8	13
LV9	15
LV10	16
LV11	18
LV12	22
LV13	23
LV14～16	25

成功完成试演数

成功数	得分
1～4次	1
5～9次	2
10次	3
11次	4
12次	5
13次	6
14次	7
15次	8
16～17次	9
18～19次	10
20～21次	11
22次	12
23次	13
24次	14
25次	15

特别试演成功数

每完成一个得1分，9个全部完成得9+额外的1分，总共10分。



偶像评价

总分25，其中包括偶像信赖度最高的满分20和告别演出的最高5分。让偶像信赖度达到最高需要进行15次PERFECT营业对话，而告别演出部分的得分则由演出地点来决定。

告别演出得分

地点	得分
ライブハウス成功	0
市民ホール成功	1
アリーナ成功	2
武道馆成功	3
ドーム成功（偶像等级B）	4
ドーム成功（偶像等级S/A）	5

续关

续关次数	得分
0	0
1	−5
2	−10
3以上	−15

得分	评价
100	S
99～93	A+
92～86	A
85～79	A−
78～72	B+
71～65	B
64～58	B−
57～51	C+
50～44	C
43～37	C−
36～30	D+
29～23	D
22～16	D−
15～9	E+
8～2	E
1	E−

最终得分决定玩家该周目的制作人评价，从S～E一共16个等级。制作人评价不仅代表玩家在改周目的完成度，更会通过积累评价提高制作人的综合等级（P等级）。



P等级

制作人的等级被称为P等级，P等级的升降由每一周目后的评价决定，等级越高，能开启的奖励也就越多。

等级	名称	奖励
Lv1	见习い	—
Lv2	驱け出し	自由制作模式解禁、课程委任解禁
Lv3	新米	事务所Lv2，私服服装解禁，试演委任解禁
Lv4	普通	二重表现解禁、自由制作目标NORMAL解禁、偶像旷班率下降（Lv1）
Lv5	中坚	事务所Lv3，在事务所中使用961事务所的偶像，三重表现解禁
Lv6	敏腕	自由制作目标HARD解禁
Lv7	卖れっ子	事务所Lv4，偶像旷班率下降（Lv2）
Lv8	超卖れっ子	—
Lv9	アイドルマスター	—
Lv10	真アイドルマスター	故事模式结局变化



奖杯获得

达成一定条件能够在通关后获得奖杯，全奖杯获得条件如下

剧情

01 作为偶像的制作人直到通关
02 无接关通关
03 对战试演10次以上
04 54周以内通关
05 作为3名偶像的制作人直到通关

约定

01 直到最后也不放弃约定，作为偶像的制作人直到通关
02 偶像等级A以上的约定达成
03 试演会5败以下的约定达成
04 GOOD课程20次以上的约定达成
05 以偶像等级S通关的约定达成
06 拥有99个回忆通关的约定达成
07 PERFECT课程20次以上的约定达成
08 与偶像的所有约定均达成
09 以偶像等级S且试演会无败的约定达成
10 FANS数300万以上的约定达成
11 不使用回忆的情况下以偶像等级A以上通关约定达成
12 制作人评价100点的通关约定达成

事务所

01 获得10张名片
02 获得30张名片
03 对战试演10次以上
04 对战试演5次以上
05 对战试演100次以上
06 送出100件礼物

记录

01 全课程PERFECT
02 全曲目更换
03 游戏时间突破100小时
04 收集所有的服饰
05 累计获得300个以上的回忆
06 累计胜利完成300场试演
07 累计获得1000万人FANS
08 累计获得3000万人FANS

全角色PERFECT营业一览表

完美之日





天海春香

偶像等级 外

初次见面	君の担当プロデューサーだ
ミーティング	“春香”でいいかな→ま、徐々にうまくなろうよ
1周・夜	いっしょにがんばろうな→春香!→动物を捕まえる→捕まえたよ!→ハムスターだったよ
2周・朝	天海春香だよな
作曲家挨拶	自信を持てって!→ああ、もちろんだ→Action:脸颊
2周・夜	じゃあまた今度な
3周・朝	作曲家に挨拶に行った日
3周・夜	春香、がんばろうな

偶像等级 F

ミーティング	そうだね→今からでもなれるさ!
ライブ(ライブハウス)	そうだな、扫除だな→演出を考えよう
ライブ(デパート屋上)	家族连れが多いな→肩の力を抜いていこう
あいさつ回り	なんだかごきげんだな→よく顽张った!
买い出し	春香に化妆は必要ないな→Action:眼睛
营业(CDショップ)	疲れてない?→もっと顽张れ
ロケバス	今のうちに寝たほうが→ああ、寝ておけ
前座	よかったな、春香→人という字を饮むんだ
写真摄影	乐しみだね→积极的なのはいいことだね
运动	ははは、いい倾向だ→慌て者め
ある日の风景 1	大変だなぁ→应援するぞ
チャンス1	名前を言う→部屋をキレイに→随机
チャンス2	そんなことはない→素直だからだ→随机
アイドルアルティメイト(预选)	いつか误解をとこうな→孤独です→胜つしかない

偶像等级 E

ランクアップ	マイペースでやっていこう
ミーティング	大きく声を出すことだ→Action:腹部
ライブ(ライブハウス)	いや、俺が见てくる→よし、まかせた
ライブ(市民ホール)	仕方ないな、5分だけだぞ→やれやれ、迟刻だぞ
握手会・サイン会	嬉しいかぎりだね→よし、仕事を分担だ
杂志取材(期待の新人)	谁かに见せたいの?→そうだな、チャンスだ
老人ホーム慰问	そうだったのか→初恋の人という感じかな
写真摄影(写真集)	サービス!大いに结构→俺が片付けるから
路上パフォーマンス	ひと暴れ赖むぞ→Action:手
キャンペーン	そうだな、积极的に!→いや、气にするな
营业(イベント会场)	そうだな、苦しそうだ→わかった、赖むぞ春香!
ある日の风景 2	もう少し话しかける→とりあえず应援する
チャンス1	名前を覚えてもらう→先辈を大切に→随机
チャンス2	不明
アイドルアルティメイト(预选)	いいんだよ→恩があるからか?→トップアイドルになりたいか?

偶像等级 D

ランクアップ	CDの卖り上げ
一日署长	平和そうだから→格好だけでかまわないよ
ライブ(テーマパーク)	そうだね、おつかれさま→そうだな、游ぼう!
レコーディング(CD)	仕方ないよ、气にするな→ムリはしないほうが
ラジオ(ゲスト出演)	そうだね、乐しみだ→慌てず素直にしゃべれば
杂志取材	そうだね……→答えにくいなら秘密に
ライブ鉴赏(勉强)	こういうのもいいもんだな→应援するぞ
ビデオ摄影(PV)	转ぶなよ→Action:头に付いてる叶っぱ
ミーティング(エステ)	化妆いらないからな→ははは、仕方ないなぁ
地方TV出演(ロケバス)	あまり食べると太るよ→でも、いいじゃないか
ある日の风景 3	そうなのか→ほめられた?
ある日の风景 4	いただきます→チョコもっとないかな?
チャンス1	等身大の春香でいい→俺と出会ったからかな→随机
チャンス2	不明
アイドルアルティメイト(预选)	不明

偶像等级 C

ランクアップ	辛くないならいいんだ
ミーティング	いいとも、走ろう→あえて轻く笑う
TVゲスト出演	笑わされそうだから→歌が好きだから
ライブ(大型ステージ)	长い道のりだった→Action:额头
レコーディング(CD)	水を渡す→意见は堂々と
CM摄影(出演)	确かに珍しいね→シックに气取って
杂志取材	どうして?→恋人发觉とか?
アルバム发表	お安い御用だ→歌はハートだ!
TVリハーサル	いや、俺が行くよ→バカ!无理するな!
ビデオ摄影	わかった、まかせた→まだまだ走る!
ライブ(传说のホール)	梦をかなえた感想は?→寝不足か?
ある日の风景 5	わ、わかった→失败は成功の元
ある日の风景 6	明るいお母さんだな→なれるさ
チャンス1	不明
チャンス2	不明
アイドルアルティメイト(预选)	响の言う通りだ→本当に、どうしたんだ?→响の曲だ!

偶像等级 B

ランクアップ	これからもマイペースで
ミーティング	そう言わずに闻かせてよ→自力で顽张れ
TV出演	笑わすつもりで→失败谈
ライブ(大型ステージ)	さすがに广いな→とにかく踊る
レコーディング(主题歌)	恋爱ドラマだといいな→よし、交渉してみよう
CM摄影(出演)	明るく可爱く元气よく→わっしょい!
取材(杂志)	少しは格好つけようか→じゃあ端っこに
表彰式	“自然”の赏→Action:脸
TVリハーサル	できないねぇ→やっぱり歌で
ビデオ摄影	リラックスしていれば→おはようからおやすみまで
ある日の风景 7	气にすることないさ
チャンス1	まるでデートみたいだな→长い道のりだったな→随机
チャンス2	不明
アイドルアルティメイト(预选)	气にするなよ→ふざけるな!→春香!

偶像等级 A

ランクアップ	そんなはずはない

偶像等级 A以上

プレゼント对应	俺に任せておけ→歌ってほしい
お忍びショッピング	お休みなんて~→こっそり闻き出す~
单发ドラマ摄影	もっとうまくできるはず→手をつなぐとかか?
感谢デー	爱→愈し
イメージチェンジ	うん、その意气だ!→意外性ってことかな?→セクシーなイメージで
チャンス1	不明
チャンス2	不明
アイドルアルティメイト(准々决胜)	それでもいいよ→バッチリだったぞ→俺だ
アイドルアルティメイト(准决胜)	不明
アイドルアルティメイト(决胜)	不明

季节イベント	
季节イベント1	俺が买ってくるよ→いや、まだ食べられるよ
季节イベント2	そうだな→どうぞどうぞ
季节イベント3	そうだなぁ→Action:春香的身体
季节イベント4	ああ、なんか新鲜だな→よーし、やってみるか

告别演出	
ライブハウス・市民ホール失败	正直に切り出す→新しい明日のため、だ→思い出があるじゃないか
ライブハウス成功	正直に切り出す→新しい明日のため、だ→ま、元气でな
市民ホール成功	正直に切り出す→新しい明日のため、だ→ありがとうだろ
アリーナ・武道馆失败	正直に切り出す→新しい明日のため、だ→いつも前向きなところ→Action:掌を长くタッチ
アリーナ成功	正直に切り出す→新しい明日のため、だ→また、な
武道馆成功	正直に切り出す→新しい明日のため、だ→抱き合って喜ぶ
ドーム失败	正直に切り出す→新しい明日のため、だ→最爱のアイドルなんだから→Action:掌を长くタッチ
ドーム成功(次佳结局)	正直に切り出す→新しい明日のため、だ→ぜひ会いたいよな
ドーム成功(最佳结局)	正直に切り出す→新しい明日のため、だ→春香の将来を、大切にしたいだけだ

事务所搬迁	
Lv1→2	气持ちいいな、春香!
Lv2→3	手ですりすりしたい
Lv3→4	歌のレッスンできるな

完美之日

菊地真





偶像等级 外

初次见面	かわいい、キミ
ミーティング	年龄から、教えてくれ→女の子の梦だもんな→ブームは、女性が作るものだから
1周・夜3	じゃあな、真→よし、一绪に走ろう→迷子の动物？→捕まえたよ→ハムスターだよ
2周・朝	生徒みたいなもの
作曲家挨拶	シャキっと、しろよ→Action：ガッ！
2周・夜	また元气な颜、见せてくれよな
3周・朝	3日目
3周・夜	よし、二言は无しだぞ

偶像等级 F

ミーティング	变わってると、思った→困った父亲だな→魔虎斗かなぁ
ライブ（ライブハウス）	意外に、女の子なんだな→あれは……ヤスデかな？→Action：迅速移到头部
ライブ（デパート屋上）	强制的に？→悲しい条件反射だな→一芸があるのは、强みだよ？
あいさつ回り	根性を、试してるんだよ→おもしろいと思うよ→Action：轻触头部
买い出し	役は、ジュリエット？→Action：脸颊→同じ事　所のアイドルと来たら？
营业（CDショップ）	そうだ、がんばろう！→别ので、やってごらん→主妇を、ねらってくれ
ロケバス	なんとか、しないとな→……あのなあ→……よし、任せる！
前座	Action：拳头→告白されたのか？→ここは、逃げの一手だな
写真摄影	まあ、その发型だしな→Action：抚摸头发→效果无でも、最高にかわいいよ？
运动	水とか？→おへそ、出てるから？→集中力が、足りないなあ
ある日の风景 1	真には、向かない→そりゃ、あんまりだな→家を出るしかないよ
チャンス1	使命だ！→气合だ！→随机
チャンス2	不明
アイドルアルティメイト（预选）	次郎のこと→健全だ→寂しいです

偶像等级 E

ランクアップ	すごいなっ！→この先、大变そうだな→荷物运び、手传ってくれる？
ミーティング	レボリューション？→お娘样っぽく、してみたら？→そういう真は、どうなんだ？
ライブ（ライブハウス）	そ、そうとも言えないよ→できるのか、そんなこと？→Action：腹部
ライブ（市民ホール）	Action：拳头→……感心してる场合か→倒れなければ、なんでもいいよ
握手会/サイン会	がんばれ、王子様！→逆に、闻き返せ→おしゃべりで、ごまかせ
杂志取材（期待の新人）	人气が、先行だよ→今度、贷してくれる？→气が早すぎだって
老人ホーム慰问	将来、入りたい？→调子に乘るなって→さわりだけ、教えればいいよ
写真摄影（写真集）	气合、入れてるのか？→意外に、ふくよかだな→普通で、いいって
路上パフォーマンス	くっ、ヤバいな→逃げろ、真！→Action：轻轻地长按脸上的红晕
キャンペーン	もう、つくっちゃったしなあ→思い知ったか？→现时点では、これが限界だよ
营业（イベント会场）	手、ケガしなかったか！？→一生悬命、踊ってたんだな→Action：腹部
ある日の风景 2	よし、つかまえよう！→身分は、わきまえような
チャンス1	不明
チャンス2	不明
アイドルアルティメイト（预选）	冲绳の言叶→俺のカン→觉悟の上

偶像等级 D

ランクアップ	へー、すごいな→ちょっと、くやしい？→好き嫌いは、よくないよ？
一日署长	ミニスカート？→场所を、考えて→闻けません
ライブ（テーマパーク）	ちょっと、うらやましいな→Action：头→いや、悪の女干部だよ
レコーディング（CD）	说明は、わかりやすくな→反省しような→Action：拳头
ラジオ（ゲスト出演）	绘に描いたモチ、って言うんだ→めずらしくも、ないだろ？→料理とか、かな
杂志取材	それは、记者によるよ→それが、社会だよ→Action：抚摸头部
ライブ鉴赏（勉强）	オーラが、出てるよな→真も、话せないのか？→それでも、いいじゃないか
ビデオ摄影（PV）	别の仕事に、さしさわるよ→Action：左臂→无人岛のアイドルかな？
ミーティング（エステ）	美容外科じゃないぞ→とっとと、入る！→……君、だれ？
地方TV出演（ロケバス）	本当か？→そうしたら、やり直そうな→こらえろ、女の子だろ！？
ある日の风景 3	どこかの剧团员？→ここは、梦の原点、か→もう、かなえてるかもよ
ある日の风景 4	好きなドライバーが、いるとか？→真は、真だしな→表彰台、めざそうな
チャンス1	不明
チャンス2	不明
アイドルアルティメイト（预选）	どうかと思う→响に闻く→觉悟か

偶像等级 C

ランクアップ	よろこんでるヒマはないぞ→て、开き直ったと…→立たせてやろう
ミーティング	いいニュースか？→Action：眼睛→俺は、行ってほしくない
TVゲスト出演	よっと→カッコいいー！！→じゃあ、歌は口パクだな
ライブ（大型ステージ）	プレッシャー？→真は、やさしすぎだな→やっぱり、甘い饮み物とか？
レコーディング（CD）	大切な要素だけどな→Action：腹部→自分の考え、だろ？
CM摄影（出演）	断ればよかったか？→浴衣で、行こうな→Action：脸颊
杂志取材	他のやつに、负けるなよ？→それが、アイドルの役割だろ→じゃあ、肩もんでくれる？
アルバム发表	似てないって……→しゃべってる间に、急ごう！→いや、左だ！
TVリハーサル	……バカ→Action：肩→ムリしすぎるなよ！
ビデオ摄影	ま、そんな感じか→DVD は、すり减らないよ？→事务所のスタッフと、だろ
ライブ（传说のホール）	そうなっちゃ、困るよ？→男でも、同じだよ→Action：长抚脸颊
ある日の风景 5	初段ぐらい？→よし、觉悟しろ！→Action：胸
ある日の风景 6	もしかして、兄弟？→友情の终わり、か→拾ったものも、あるだろ
チャンス1	ただ无心になれ→自分を信じることだ→随机
チャンス2	谁にも负けないものを大切にな→落ち着け、ハニー→随机
アイドルアルティメイト（预选）	不明

偶像等级 B

ランクアップ	Action：拳头→これが、真の成功法なんだよ→それは、逃げだよ
ミーティング	もてて、困りそうだな→间に合ってるよ→结婚しよう
TV出演	まったくだ！→Action：腰→だから、最近かわいいのか！
ライブ（大型ステージ）	エースだ！→深い信赖があったからだよ→Action：两拳中央
レコーディング（主题歌）	满面の笑颜で→一流の芸能人なんだぞ？→Action：眉间
CM摄影（出演）	真にだって、买えるだろ？→きつすぎる时は、言えよ→コンパス机能じゃ、ダメか？
取材（杂志）	……微妙→シカが、跳ねるような？→最优先は、广さかな
表彰式	ほどほど、うれしいです→どっちでもない→情けないこと、するな！
TVリハーサル	俺にも、できるかな？→いいことじゃないか→よしっ、戻してやろう！
ビデオ摄影	ちょっと、疲れる？→ひざマクラ？→Action：右臂上部
ある日の风景 7	ある程度はな→何か、わかった？→Action：长按嘴部
チャンス1	不明
チャンス2	不明
アイドルアルティメイト（预选）	弃权しよう→ふざけるな！→かっこいい真

偶像等级 A

ランクアップ	いや、アイドルだよ→おたがいに、よかったよな→……ばか

偶像等级 A以上

プレゼント对应	洋服か？→手作りのもの→轻くならいいよ
お忍びショッピング	ワクワクする→俺が真を守る→一绪に行こう
单发ドラマ摄影	落ち着け、真→真にピッタリだな→お　様役もやれてお得だな
感谢デー	メタボリック？→真は优しいな→もったいない
イメージチェンジ	そうだ！→今でもかわいいぞ→ぼやきキャラ
チャンス1	不明
チャンス2	不明
アイドルアルティメイト（准々决胜）	真→本气か……→乐しい、だろ
アイドルアルティメイト（准决胜）	いつでも相谈しろ→大丈夫か？→响の样子が变でしたよ
アイドルアルティメイト（决胜）	乐しんでこい！→俺も一绪に行く！→响は后悔してないんだな→2人きりでな→本气か！？

季节イベント	
季节イベント1	确かに、泳ぎたいね！→后で泳ぎ方教えてよ
季节イベント2	恋人同士に见えるかな→ひとまず俺と歩こうか
季节イベント3	慌てるなよ？→买い物か
季节イベント4	ああ、乐しみだな→ぜひ赖むよ→Action：臀部

告别演出	
ライブハウス・市民ホール失败	正直に切り出す→行动で、なにかを变えることだ→Action：ガッ！
ライブハウス成功	正直に切り出す→行动で、なにかを变えることだ→アイドル失格だぞ？
市民ホール成功	正直に切り出す→行动で、なにかを变えることだ→バイバーイ、真
アリーナ・武道馆失败	正直に切り出す→行动で、なにかを变えることだ→逃げ场を作るな→Action：ガッ！
アリーナ成功	正直に切り出す→行动で、なにかを变えることだ→もっと甘えて欲しかった
武道馆成功	正直に切り出す→行动で、なにかを变えることだ→泣いていいんだぞ？
ドーム失败	正直に切り出す→行动で、なにかを变えることだ→荣光をつかんだ时だけだ→Action：ガッ！
ドーム成功（次佳结局）	正直に传える→行动で、なにかを变えることだ→Action：拳头
ドーム成功（最佳结局）	正直に传える→行动で、なにかを变えることだ→デートに连れてく、とか？

事务所搬迁	
Lv1→2	……ゴキブリ？
Lv2→3	背中で、スピン？
Lv3→4	メイドさんってとこか？

完美之日



高规弥生



偶像等级 外

初次见面	アイドルの端くれ、なんだから
ミーティング	すごいパワーだな→ま、言わなくてもいいけどな→とりあえず、ジョギングでも
1周・夜	元気な子と出会えて→荷物、持とうか→一绪になつて探す→捕まえたよ→ハムスターだったよ
2周・朝	高规弥生
作曲家挨拶	慣れてないから→“福、きたる”って→Action：手
2周・夜	寝ると、いいよ
3周・朝	目玉焼き
3周・夜	好敌手になるかもな

偶像等级 F

ミーティング	アイドル共通の愿いだよな→こういうのは、气持ちだから
ライブ（ライブハウス）	Action：手→见返してやろう→气持ちはわかるけど……
ライブ（デパート屋上）	亲、严しかったのか？→MCのことだな→まあ、おもしろいかも
あいさつ回り	ドキドキするか？→Action：脸颊
买い出し	いっしょに惯れような→そういう事は小さな声で
营业（CDショップ）	でーす！→微妙でーす→なれまーす→Action：擦汗
ロケバス	うかれすぎないように→他の人のことも考えよう→まぁ、话ぐらいなら……
前座	客に饮まれないように→Action：手→これも经验だ
写真摄影	洗えない→それもいいかもな
运动	それだけじゃない→Action：腹部
ある日の风景 1	いぇい！→3年？→やめる时は、いっしょだ
チャンス1	元气だけはありあまってるな→やる气が无いからだ→随机
チャンス2	不明
アイドルアルティメイト（预选）	误解してたのかな→仲间にだってなれます→上を目指すんだ

偶像等级 E

ランクアップ	ファンの人？→事务所の经费で拂うよ
ミーティング	そこまでは、まだ……→ほんのすこしだけど→やーよーいー
ライブ（ライブハウス）	兴奋してる？→CD收录より乐しい？→Action：手
ライブ（市民ホール）	そんな必要ないって→Action：额头
杂志取材（期待の新人）	声、大きいって→世间话でいいよ
老人ホーム慰问	ノドがつぶれるよ→Action：脸上的饭粒
写真摄影（写真集）	お约束だから→よく似合ってるよ→それ、持って归る？
路上パフォーマンス	欲は出さずにいこう→引き止めるなら、歌で
キャンペーン	いま、开发中だよ→もれなく、ついてきまーす→まーす
营业（イベント会场）	客席、步きながら歌う？→スタッフがOKなら
ある日の风景 2	いいお母さんだな→やよいは守ってみせます
チャンス1	金でも拾ったのか？→豪华ディナーをおごってあげよう→随机
チャンス2	补习か？→走れ！→随机
アイドルアルティメイト（预选）	961プロはお金持ち？→マナー违反です→トップアイドルにしてやる

偶像等级 D

ランクアップ	そうだな→5人ぐらい？→にぎやかで乐しい、とか？
一日署长	いやか？→ファンに围まれるぞ
ライブ（テーマパーク）	Action：手掌→散步でもしたいのか？
レコーディング（CD）	こんなもんだよ→Action：胸
ラジオ（ゲスト出演）	歌は别に流れるから→自然体でいこう
杂志取材	アイドルの宿命だよな→临机应变かな
ライブ鉴赏（勉强）	中学生じゃないだろ→影响、受けすぎだよ
ビデオ摄影（PV）	うれしそうだな→いいプランかもな→大成功すればね
ミーティング（エステ）	Action：脸颊→たまにはいいだろ？
地方TV出演（ロケバス）	可能性はあるな→Action：轻触额头
ある日の风景 3	浩司って……？→迷子になったのかな→事务所、连れていくか
ある日の风景 4	思い出の场所なのか？→俺も呼んでほしいな→Action：手掌
チャンス1	まかせておけ→やよいに火がついたな→随机
チャンス2	不明
アイドルアルティメイト（预选）	寂しかったのか？→通贩でもしてるのか？→寂しいのかな？

偶像等级 C

ランクアップ	今日はリッチだね→よかつたよな、本当に→おごってくれる？
ミーティング	ごめんな→Action：擦掉番茄汁
TVゲスト出演	ちょっと夸らしい？→乐しむ事も忘れずに
ライブ（大型ステージ）	Action：手掌→そうだろうね→ファイトー！
レコーディング（CD）	もう一度、相谈したら？→成长の证だよ
CM摄影（出演）	Action：在消失前擦眉毛→15秒だからこそだよ
杂志取材	それは、ウケただろ→CDでもつけてみる？
アルバム发表	卖り上げより中身だよ→その意气でいこう！
TVリハーサル	OK！→Action：手掌→气にすることないよ
ビデオ摄影	もうギブアップ？→くやしいよな→头で考えすぎじゃ……
ライブ（传说のホール）	胜たなきゃな→……こらこら→Action：抚摸头
ある日の风景 5	入れてくれて、ありがとな→……思う
ある日の风景 6	Action：脸颊→Action：脸颊→Action：脸颊
チャンス1	司会者をカボチャと思え→プロデューサーと行く→随机
チャンス2	不明
アイドルアルティメイト（预选）	响の言う通りかも……→好きなんだろ？→信じられないか？

偶像等级 B

ランクアップ	よく怒られた、とか？→ああ、“でぃすてにー”だ
ミーティング	まあ、たしかにな→成绩、悪いのか？→いいかもな
TV出演	一流の证明だよな→任せるよ→Action：擦掉嘴唇上的口红
ライブ（大型ステージ）	そうだ→そんなことないよ→Action：手掌
レコーディング（主题歌）	单に见る气がしないから？→テーマは气にせずに
CM摄影（出演）	结婚式场？→いいんじゃないか
取材（杂志）	Action：肩部附近→かぜ引くよ→あこがれの人かなぁ
表彰式	そうとも→できればね→トアーッ！
TVリハーサル	危なくないか？→だから、おもしろいのかも→うれしそうだな
ビデオ摄影	やよいの素颜かな→Action：脸颊
ある日の风景 7	えらい→ああ、いいよ→Action：抚摸头
チャンス1	100　…→俺のこと信じ…→随机
チャンス2	不明
アイドルアルティメイト（预选）	气持ちはわかるけど……→お节介だと思う→优胜することだ

偶像等级 A

ランクアップ	おめでとう→バカだなぁ→Action：擦干左右的泪水

偶像等级 A以上

プレゼント対应	多すぎるのか？→あげちゃえば→プレゼントの气持ちも考えろ
お忍びショッピング	近所の人とは违うよ→自然に振舞えばいい→アクセサリー
单发ドラマ摄影	意味なんて气にするな→木だってりっぱな役だ→演技しないでいこう
感谢デー	探し物をしてほしい→ウーロン茶がほしい→ネクタイが欲しい
イメージチェンジ	“うっうー！”→憧れの人として顽张る→物静かな人
チャンス1	不明
チャンス2	不明
アイドルアルティメイト（准々决胜）	やよいらしいな→决胜战后だな→向とは互角だ
アイドルアルティメイト（准决胜）	少し样子を见てくる→响に付き添わないんですか？→961プロで受けるのか？
アイドルアルティメイト（决胜）	今日につながっている→わかってる→やよいに相谈しよう→冲绳に归るって→俺？

季节イベント	
季节イベント1	赖むぞ→俺がカントクするぞ
季节イベント2	じゃ、一绪に行こうか→电话をすれば…
季节イベント3	じゃ、一绪に行こうか→とにかく行っておいで
季节イベント4	そりゃもう犬のように→そうだな！→きっと、豪华だろうな

告别演出	
ライブハウス・市民ホール失败	正直に切り出す→つらさは、笑颜で吹き飞ばそう！→“タマゴ”→Action：手掌
ライブハウス成功	正直に切り出す→つらさは、笑颜で吹き飞ばそう！→やよいに悪いし
市民ホール成功	正直に切り出す→つらさは、笑颜で吹き飞ばそう！→食べるとおいしい
アリーナ・武道馆失败	正直に切り出す→つらさは、笑颜で吹き飞ばそう！→人の心を动かすんだ→Action：手掌
アリーナ成功	正直に切り出す→つらさは、笑颜で吹き飞ばそう！→力うどんにするよ
武道馆成功	正直に切り出す→つらさは、笑颜で吹き飞ばそう！→力うどんにするよ
ドーム失败	正直に切り出す→つらさは、笑颜で吹き飞ばそう！→ああ、いいとも→Action：手掌
ドーム成功（次佳结局）	正直に切り出す→つらさは、笑颜で吹き飞ばそう！→Action：手掌
ドーム成功（最佳结局）	正直に切り出す→つらさは、笑颜で吹き飞ばそう！→“くるま”だな？

事务所搬迁	
Lv1→2	がんばったからだ！
Lv2→3	レベルアップ、だろ？
Lv3→4	1000圆ぐらいかな

神奇之星



秋原雪步



偶像等级 外

初次见面	君のプロデューサーだ
ミーティング	大股で、3歩ぐらい→“ウサギとカメ”かな？→俺が、助けてあげるから
1周・夜	ニコッと笑って
2周・朝	夜会ってもね
作曲家挨拶	そうだ→ポジティブ・シンキング！→Action：用力擦眼睛下面
2周・夜	ゆっくり眠るといいよ
3周・朝	普通でいいよ
3周・夜	俺についてこい！

偶像等级 F

ミーティング	そんなにしょげるな→変なもんか、目立て！
ライブ（ライブハウス）	仕方ないさ、この氛围气は→眩しい舞台にしたいなぁ
ライブ（デパート屋上）	そうだなぁ→势いでやらせる
あいさつ回り	暗くないよ、真面目なだけ→Action：胸
买い出し	雪步の意见が知りたい→俺の决めた色にしない？
营业（CDショップ）	少し休んだほうがいい？→失格なものか！
ロケバス	よっぽど疲れたのかな→乐にして座っていよう
前座	まずはリラックスだ→もっとパワーを
写真摄影	そうでもない→ちょっと歌って
运动	もっと持久力を→とにかく走ろう
ある日の风景 1	たとえ人前が苦手でも
チャンス1	不明
チャンス2	不明
アイドルアルティメイト（预选）	贵音の气持ちを无视するのか→贵音にお礼を言いたい→少しずつ……

偶像等级 E

ランクアップ	どうして泣くんだ？→硬派なお父さんだな
ミーティング	今来たばっかり
ライブ（ライブハウス）	气にすることないさ→结果オーライだからいいよ
ライブ（市民ホール）	适度の紧张はいいことさ→抜け出して来たのかな
握手会/サイン会	もうちょっとがんばれ雪步→赖む雪步、起きてくれ！
杂志取材（期待の新人）	そんなに嬉しいのか→やっぱり、友达に？
老人ホーム慰问	そうだね、少し休むか→Action：不断轻轻地捅脸
写真摄影（写真集）	ああ、赖むぞ→身体のことは关系ない
路上パフォーマンス	地味な感じって？→Action：胸
キャンペーン	その调子でどんどん赖む→场所を一旦变えるか
营业（イベント会场）	なぁに、结果オーライさ→思い切って1曲だけ歌う
ある日の风景 2	格斗道场？
チャンス1	紧张→ブティック→随机
チャンス2	ありがとう、うれしいよ→确率の问题→随机
アイドルアルティメイト（预选）	なら、注目を集めてしまえ！→雪步です→トップを狙えます！

偶像等级 D

ランクアップ	谦逊かな→雪步が气になるなら……
一日署长	确かにそうだけど→考えるよりやってみるか
ライブ（テーマパーク）	远虑することないよ→一绪に行こう
レコーディング（CD）	もっと气合を！→バックに欢声を流そう
ラジオ（ゲスト出演）	辛くとも顽张れっ→いい加减にしなさいっ
杂志取材	确かに困るよね→家族构成とか？
ライブ鉴赏（勉强）	なるほど、面白いかも→そうか、ちょっと残念
ビデオ摄影（PV）	ひなびた温泉→よし、摄影のあとで休暇だ
ミーティング（エステ）	そうか、よかったなぁ→Action：胸
地方TV出演（ロケバス）	无理せず休もうか→谁にも文句は言わせない
ある日の风景 3	お父さん？
ある日の风景 4	Action：擦掉眼泪
チャンス1	体调恶いのか？→それは素晴らしいことだ→随机
チャンス2	不明
アイドルアルティメイト（预选）	もう一度话そう→强さの理由について→トップになる

偶像等级 C

ランクアップ	もちろんさ！→いや、地味な积み重ねが
ミーティング	ちょっと休もうか？→Action：肩
TVゲスト出演	气にすることないさ→气持ちはわかるけど
ライブ（大型ステージ）	おお、そうだな！→冷たい水を
レコーディング（CD）	いいのです！→インスト曲を入れてみる？
CM摄影（出演）	气合だ、气合！→とにかくやってみよう
杂志取材	そうだなぁ→そこを抑えてぐっと我慢だ
アルバム发表	よし、ではまかせたぞ→Action：胸
TVリハーサル	そうなのか？→もっと寄ってもらおうか
ビデオ摄影	まずはリラックスだ→觉えるより实践だ！
ライブ（传说のホール）	とりあえず落ち着け！→もう少し待て
ある日の风景 5	そうだね→おいしいお茶だね
ある日の风景 6	落ちつけ！→よかったなぁ
チャンス1	向上心があるのは良いことだ→努力に无驮なんかない→随机
チャンス2	不明
アイドルアルティメイト（预选）	实に、雪步らしいな→今日负けたアイドルかな→じゃあ雪步が泣くのか？

偶像等级 B

ランクアップ	ばっちり一流アイドルだな→もっともっと、目立て！
ミーティング	大变そうだなぁ→あきらめるな！
TV出演	かんだのか→その心意气はよし
ライブ（大型ステージ）	远くが见えず不安かな？→もっと近くで歌えればなぁ
レコーディング（主题歌）	そんなに嬉しいのか→新たな面白さ追求しよう
CM摄影（出演）	见惯れないのかな？→とんでもない
取材（杂志）	杂志が派手なだけだから→シックに品よく
表彰式	お茶が好きだからなぁ→やっぱり绿茶だな
TVリハーサル	そんなことないさ→歌にツヤがあれば……
ビデオ摄影	静かな动きを摄るよ……→一绪に踊ろう
ある日の风景 7	いいことだ→お父さんは心配性？
チャンス1	やりたいようにやれ→おんぶしてやろうか？→随机
チャンス2	不明
アイドルアルティメイト（预选）	俺の目を见て→IUはあきらめよう→IUで优胜しよう

偶像等级 A

ランクアップ	ガツンと言ってやれ

偶像等级 A以上

プレゼント对应	さすがだな→くれたファンに恶いよ→事务所で引き取るよ
お忍びショッピング	周りが远虑してるんだよ→お茶？→よくわからないな
单发ドラマ摄影	切なさが足りない→可爱らしく→自分が告白するつもりで
感谢デー	プロデューサー感谢デーか？→热いな、雪步！→使わないでとっておくよ
イメージチェンジ	おとなしい→やっぱりアイドル→妹系でいこう
チャンス1	不明
チャンス2	不明
アイドルアルティメイト（准々决胜）	いい宣战布告だったな→默って立ち去ろう→俺も怖かった
アイドルアルティメイト（准决胜）	ご褒美について→病院に？→决胜がんばろう？
アイドルアルティメイト（决胜）	雪步はすごいな→765プロに来ないか→雪步も待っているぞ→キスとか→ずっと一绪だ

季节イベント	
季节イベント1	お茶、くれるかな→Action：肩
季节イベント2	きれいだな→星座も见えるな！
季节イベント3	でも、休めるからいいかな→木々が生き生きする
季节イベント4	いいね！→锅もの

告别演出	
ライブハウス・市民ホール失败	正直に切り出す→俺の目を、见てごらん→辉いている→Action：抚摸头部
ライブハウス成功	不明
市民ホール成功	正直に切り出す→俺の目を、见てごらん→ムリすることはないよ
アリーナ・武道馆失败	正直に切り出す→俺の目を、见てごらん→ストラップ
アリーナ成功	正直に切り出す→俺の目を、见てごらん→一番星に
武道馆成功	正直に切り出す→俺の目を、见てごらん→名残惜しい
ドーム失败	正直に切り出す→俺の目を、见てごらん→全国のファン→Action：敲头部
ドーム成功（次佳结局）	正直に切り出す→俺の目を、见てごらん→憧れの人
ドーム成功（最佳结局）	正直に切り出す→俺の目を、见てごらん→こっちへおいで

事务所搬迁	
Lv1→2	何だか、恶い气がするな
Lv2→3	ニューヨークとかが、近いかな？
Lv3→4	雪步はどっちが好き？

神奇之星

水濑伊织

偶像等级 外

初次见面	ああ、かわいがる
ミーティング	完全に、お芝居か？→まあ、そうかもな→持ってこさせていただきます
1周・夜	最高だよ
2周・朝	身が引き締まるよ
作曲家挨拶	わからないよ。けど……→大丈夫か？→Action：长时间按住肩部
2周・夜	もっと乐だといいな
3周・朝	お手柔らかにな
3周・夜	その意气で、行こう！

偶像等级 F

ミーティング	……本音かなぁ→绝对に响きません→死ぬほど、困る！
ライブ（ライブハウス）	新人だからなぁ→犬？→わかつたよ
ライブ（デパート屋上）	デパートの中か！？→中には、ファンもいるよ→俺が、うまくごまかすから
あいさつ回り	言叶づかいには、注意な→しばらくはガマンな→Action：脸
买い出し	肌を守るためだよ→ふざけないでくれよー→Action：脸
营业（CDショップ）	こっそり动くよ→口调は明るくな→Action：脸
ロケバス	そんなこと、ありえないよ→そう决めるのは、早计だよ→あんな幼稚なの、见たいのか？
前座	たいした度胸だよ→そしたら、并ぶな→どこかは负けてる
写真摄影	ああ、そうだな→ははは、かもな→俺はプロデューサーでいいよ
运动	あと30分、がんばろう→ごめん、予算が……→Action：擦掉额头上的汗
ある日の风景 1	泣くなよ→鸠语、话せるのか？→世话にはなれないよ
チャンス1	练习のつもりでがんばろう→歌いながら→随机
チャンス2	不明
アイドルアルティメイト（预选）	サクっと胜って→伊织は最高のアイドル→华丽なる反击

偶像等级 E

ランクアップ	初のギャラ日？→なにか、使う用事でも？→记念には、なるだろ
ミーティング	ひどいよ、伊织……→建筑デザイナー？→伊织が卖れたら
ライブ（ライブハウス）	体调でも、悪いのか？→サンドイッチとか？→Action：轻抚后背
ライブ（市民ホール）	できるなら、そうしたいけど→转んだ原因、わからなくなるぞ→伊织をあきらめる
握手会／サイン会	ファンサービスしてる场合か！→Action：触摸蝴蝶结→伊织は、理想が高いな
杂志取材（期待の新人）	ちがうって→ちがうって→……そうだな
老人ホーム慰问	Action：按住额头→たしかに、惜しいな→车、出すよ
写真摄影（写真集）	そんなこと、させないよ→めまいがするよ→俺がガードするって
路上パフォーマンス	认知度アップのためだよ→Action：揉右眼→アメ、买ってやるから
キャンペーン	伊织には、全然似てないな→生写真とか？→许してくれよ……
营业（イベント会场）	つらそうだな→日本语じゃ、物足りない？→わかった、ダメで元々だ！
ある日の风景 2	つき合おうか？→无事なら、いいって→おんぶしてやろうか？
チャンス1	伊织に→话をつけに行ったのに→随机
チャンス2	不明
アイドルアルティメイト（预选）	胜つんだ→そこまでだ→おめでとう

偶像等级 D

ランクアップ	それでも、轨道には乘ったんだし→严しいお父さんだな→そうだね。ぜひ一度
一日署长	过激すぎないか？→海が污れるだろ→Action：眼睛
ライブ（テーマパーク）	着ぐるみ？→Action：抚摸贱兔→乘っていくか？
レコーディング（CD）	こらえてくれよ→横ヤリも入るしな→なら、俺もやめるよ
ラジオ（ゲスト出演）	……すぐ、ばれるよ？→それで、济むと思う？→ひたすら、甘えてこびろ！
杂志取材	今回は、ガマンしてもらおう→わがままスマッシュ！→甘えるように
ライブ鉴赏（勉强）	……オレンジジュースだな→俺は感动したけどな→伊织の方が、すこし下かな
ビデオ摄影（PV）	まあ、そういうことかな→ああ、闷绝するだろうね→Action：腹部
ミーティング（エステ）	世界一をめざそう→星と太阳くらい→Action：按住脸颊
地方TV出演（ロケバス）	悪かったよ……→信じてる→俺たちの梦、だろ？
ある日の风景 3	ひとり言か？→孤独だったんだな→口外したりしないから
ある日の风景 4	立派な兄さんたちだな→柔软にってことかな？→型破りなところだよ
チャンス1	伊织の希望→ガツンと言う→随机
チャンス2	不明
アイドルアルティメイト（预选）	あなたの～→最高～→きまじめ～

偶像等级 C

ランクアップ	そんな危险なこと、できないよ→……冗谈だろ！？→月极めで、ひと部屋借りとくか
ミーティング	この、わがまま娘っ！→おーい、笑ってー！→おーい、逆立ちしてー！→伊织、おつかれさま
TVゲスト出演	そうとも！→人、いるのかな？→……半人前だよ
ライブ（大型ステージ）	俺のせい→见た限り、大丈夫だ→Action：胸之下、腰之上的衣服
レコーディング（CD）	落ち着けって→俺は、特别だからな→Action：耳朵
CM摄影（出演）	中ヒットかな→ギャラは、かなわないけどな→练习相手、してやろうか？
杂志取材	人气の秘密は、なんですか？→で、本当の趣味は？→俺じゃ、ダメだよな……
アルバム发表	よろこぶには早いよ→それぐらい、卖れるといいな→Action：把翘起的头发抚平
TVリハーサル	まあ、气长に待とう→体はひとつだからね→そんなの、どうでもいいだろ
ビデオ摄影	ある→ありがとう→一发胜负のつもりで
ライブ（传说のホール）	いや、出发点だよ→そうしてくれると、助かる→ミネラルウォーター2リットル
ある日の风景 5	ダックワーズ→たしかに、そうかもな→いや、うれしいよ
ある日の风景 6	日常生活じゃ、使わないよな→Action：额头→そのうち、チャンスはあるよ
チャンス1	仕事を断ろうか？→"前进して"だ。→随机
チャンス2	不明
アイドルアルティメイト（预选）	ラッキーだったな→最高だった→出来るに决まってる

偶像等级 B

ランクアップ	才能の胜利だな→お父さん、忙しいのか？→まあ、そんなとこだな
ミーティング	……まあ、いいけど→头を下げる
TV出演	新味がほしいんだろうな→もちろんだよ！→ああ、任せる
ライブ（大型ステージ）	怀中时计とか？→つくったら、买ってくれる？→Action：胸部以上手腕附近
レコーディング（主题歌）	伊织、音はずしてたよ→やれば、できるだろ？→そうだな、妥协してもらおうか
CM摄影（出演）	いや、そう言われても……→理解力には、个人差があるし→……大きくなったよな
取材（杂志）	Action：胸→わかつた、信じてるからな→ブサイクに见えるよ？
表彰式	1曲歌う、とか？→それでも、かわいいよ→受け取れないよ
TVリハーサル	完全に、ひとり舞台だな→思わないよ→そんな日は、来させないよ
ビデオ摄影	たしかにな→恋かも→心が安らぐ
ある日の风景 7	イヤじゃないけど……→人气者には、责任もあるしな→空港见学して、归ろう
チャンス1	海外旅行でショッピング→少しだけ手传ってもらったら？→随机
チャンス2	不明
アイドルアルティメイト（预选）	大丈夫だ→このまま突っ走るぞ！→必死の觉悟の表れだ！

偶像等级 A

ランクアップ	历史に名を残したな→伊织、こわいつて……→わかつた。じゃ、王妃样な

偶像等级 A以上

プレゼント对应	卖れっ子なんだから→值段が高いからだろ→俺は违うぞ
お忍びショッピング	正直、居心地悪いよ→俺も一般客だけど……→それもそうか
单发ドラマ摄影	お孙さんのためかな→怒らないんだな→歌を歌ってみるのは？
感谢デー	ありがたき幸せ→ラブラブ→よしよし
イメージチェンジ	世界征服のために→キュート→もじもじしてるキャラで
チャンス1	不明
チャンス2	不明
アイドルアルティメイト（准々决胜）	不明
アイドルアルティメイト（准决胜）	不明
アイドルアルティメイト（决胜）	最高に兴奋しているからさ→アイドルの中のアイドルだ！→负け犬です→泣いていいぞ

季节イベント	
季节イベント1	ブツブツ言うなよ→凉しいところへ
季节イベント2	オフで幸いだったな→俺が车を呼んでやろう
季节イベント3	ものまねステージだ→よしわかった乱入しよう
季节イベント4	暖炉にでも→连れてってくれ！

告别演出	
ライブハウス・市民ホール失败	不明
ライブハウス成功	不明
市民ホール成功	正直に切り出す→ファンが、待ってる！→ああ、わかつた
アリーナ・武道馆失败	正直に切り出す→ファンが、待ってる！→素直な目を、持ってくれ
アリーナ成功	正直に切り出す→ファンが、待ってる！→これまで、ありがとう
武道馆成功	正直に切り出す→ファンが、待ってる！→ありがとうな、伊织
ドーム失败	正直に切り出す→ファンが、待ってる！→キライだ→Action：长按右手
ドーム成功（次佳结局）	正直に切り出す→ファンが、待ってる！→伊织と同じ、考えだよ
ドーム成功（最佳结局）	正直に切り出す→ファンが、待ってる！→恋人候补ってとこかな？

事务所搬迁	
Lv1→2	あまり、変わり映えしないなぁ
Lv2→3	50点って、とこか
Lv3→4	うれしいよな

神奇之星

双海亚美&真美

偶像等级 外

初次见面	游び场だ！
ミーティング	ちょっと、落ち着こう→6年生？→ゲームでもして、游ぼう
1周・夜	兄ちゃんでいいや
2周・朝	发饰りの位置
作曲家挨拶	迷惑は、かけないようにな→Action：擦干净真美的脸
2周・夜	次にとっておけよ
3周・朝	亚美！
3周・夜	1000圆だ

偶像等级 F

ミーティング	望むところだ！→Action：亚美（左）→Action：真美（左）→Action：亚美（左）
ライブ（ライブハウス）	ぜひ、见てみたいな！→アイドルだろ？→Action：真美（右）
ライブ（デパート屋上）	人の话は闻こうな→心がけは、感心だけど力……→歌う方に、影响するから
あいさつ回り	それは、やめとこう→よし、いっしょに考えよう→"やり逃げアイサツ"とか？
买い出し	マジメに选べよ→Action：亚美的额头→Action：真美的额头
营业（CDショップ）	最终的にはね→もっと普通の卖り方、しよう→まずは、テストだな
ロケバス	龙美大岛だよ→マイアミ・ビーチだろ？→两方とも、バスじゃいけないよ
前座	"十两"か？→相扑は、おもしろいよな→投げたら、向こうは痛がるよ
写真摄影	Action：真美的鼻子→フィルムのムダだよ→もうひとりは、俺が摄ろうか？
运动	迷惑が、かかるぞ→そんなこと、ありえないよ→Action：胸章
ある日の风景 1	闻けー！→やさしい两亲だな→颜、合わせづらいなあ
チャンス1	お姫样→ドロドロ～→亚美
チャンス2	不明
アイドルアルティメイト（预选）	胜ったらまた话せるぞ→"强敌"と书いてともと读む！→がんばらないと、忘れられるぞ

偶像等级 E

ランクアップ	ま、そんなところか→そんな、すごい理由が！？→なるほど～！
ミーティング	俺、泣いちゃうよ→まあ、そうなるな→将来の乐しみを、增やすためだ
ライブ（ライブハウス）	だったら、すごいな→わ、悪气はなかったんだ！→Action：头
ライブ（市民ホール）	气に入らないことでも？→Action：眼睛→卖り场を、ショーアップだ！
握手会／サイン会	とても、言えない额だよ→绘だけ、先に描いておこう
杂志取材（期待の新人）	な、なに见ようと、胜手だろ→Action：擦眼泪→Action：擦眼泪
老人ホーム慰问	负けずに、なかよくな→おじいちゃんと恋爱、かな→半分、返しておいで
写真摄影（写真集）	まあ、军团は军团か→似合う水着は、同じだろ？→おやつ、买ってあげるから
路上パフォーマンス	そんな生き物、いないよ→Action：胸→とりあえず、雄叫びをあげよう
キャンペーン	あまらないように、卖ろう→Action：手→それじゃ、ファンが增えないよ
营业（イベント会场）	ふたりの世界へGO、と→よし、俺もつき合おう→醉わせる魅力が、ないからだ
ある日の风景 2	マンションとかの、か？→见送りは、笑颜でしないと→それは、气持ち次第だよ
チャンス1	ケンカ两成败だぞ→仕事のこと→その边を探すぞ
チャンス2	不明
アイドルアルティメイト（预选）	オーディションに胜てば话せるぞ→"宣战布告"だよ→ここは仕事拔きでたのむ

偶像等级 D

ランクアップ	なにか、用事でも？→だ、默ってられるか！→よ、よかった～……
一日署长	大ドロボウとか、どうかな？→Action：亚美（左）的额头→"事故は、现场で起きてるんだー"かな
ライブ（テーマパーク）	体力、なくなっちゃうぞ？→むさいオッサンだと、思うよ→二度と、こられなくなるよ！
レコーディング（CD）	逃げ道は、ないぞ？→芸能界に、年は关系ないから→半分ずつ、歌うか？
ラジオ（ゲスト出演）	アイドルらしく、ないぞ→Action：耳朵→ベッドの中とかが、多いかな
杂志取材	ああ、1　ずつな→亲？→グルメ杂志だと、いいな
ライブ鉴赏（勉强）	Action：亚美的眼睛→Action：真美的鼻子→起きてたら、ゴホウビもらえるし
ビデオ摄影（PV）	Action：嘴部附近→もうからないと、だよ→魅力を传えること、かな
ミーティング（エステ）	まあ、そんなものか→エステマンかな→真美、止めてきてくれ！
地方TV出演（ロケバス）	ノンビリしようなー→"スリッパ"→ま、まいったー！
ある日の风景 3	幼稚园？→困まったチャン、だったんだな→ありがとうございます、かな
ある日の风景 4	いったい、なんのマネだ？→Action：真美的头→……ありがとな
チャンス1	お姫样→包含"ドロ・ドラ"的选项→随机
チャンス2	不明
アイドルアルティメイト（预选）	自信を持て！→真剑に话せば分かってくれる→この子达は强いぞ

偶像等级 C

ランクアップ	えらいっ！→おもしろいと、思うよ→プロデュースさせてくれよな
ミーティング	ああ、すごく……！→"フリードリヒ"かな→ムリ
TVゲスト出演	つまり、ライバル意识？→おかしくは、ないよ→Action：长抚额头
ライブ（大型ステージ）	Action：脸颊→真美の气持ちを、考えよう→足元には、注意な
レコーディング（CD）	混ぜ混ぜさん、だよ→どっちでも、同じ气がするけど？→いいけど、すこし、さびしいな
CM摄影（出演）	それは、すばらしいな→Action：耳朵→それじゃ、亚美に任せるよ
杂志取材	ケータイとか、使えないか？→月刊"やられた～！"とか？→よし、事务所でやろう
アルバム发表	饮み放题だ→それは、买う人次第かな→真美の颜に书こう
TVリハーサル	なにっ、本当か？→Action：亚美的额头→说得しよう！
ビデオ摄影	サメに、かまれるぞ？→トップアイドルに、なろうな→温泉の脱衣所とか、かな
ライブ（传说のホール）	そういうことだ！→Action：屋顶最上方→あれは、タマネギだよ
ある日の风景 5	デート中だったんだな→すごい两亲だな→想いの强さ、次第かなあ
ある日の风景 6	商品の入れ替え、早いのかな→わかる气が、するな→よし、钓り堀にいこう
チャンス1	变身できる→ない！→随机
チャンス2	不明
アイドルアルティメイト（预选）	オーディションにぶつけろ→"鬼に金棒"だ→谁かのために歌っていること

偶像等级 B

ランクアップ	超メチャイケ・アイドルだ！→俺は、うれしい→よし、じゃあ赖む！
ミーティング	すごい点って、0点？→后ろの席の子に、赖ろう→友达を、见舍てる气か？
TV出演	皿まで、食べるなよ→眠くなったんだ→Action：鼻子
ライブ（大型ステージ）	电池が、切れたのかな→おたがい、がんばろう→事务所に、归ってるのかも
レコーディング（主题歌）	ブタのような、コミカルさかな→Action：脸→俺だって、怒るぞ！
CM摄影（出演）	そんな仕事、受けられないよ→デザインが、おしゃれなんだ→やだよ、耻ずかしい……
取材（杂志）	Action：长按胸部→感性が、锐いんだ→ひとつの转机に、なるな
表彰式	记念の盾かな→亚美は、ふたりの代表だよ→俺が、あずかろうか？
TVリハーサル	ミラクル真美、か？→亚美に、笑われるぞ？→Action：背
ビデオ摄影	……食べる？→野球拳は、どうだ？→家族みたい？
ある日の风景 7	笑っちゃうよな→チョコが、いいな→隐れないで、立っていよう
チャンス1	いや、本当だ……→真美のことが心配なのか？→随机
チャンス2	不明
アイドルアルティメイト（预选）	虫の居所が悪かったんだ→迷子か？→感谢しなきゃな

偶像等级 A

ランクアップ	总理大臣ぐらいだよ→将来のために、取っておこう→梦が、小さいぞ！

偶像等级 A以上共通

プレゼント对应	ファンが大变だろ？→ファンレターか？→没收だ！
お忍びショッピング	ああ、いいよ→今日はお忍びなんだよ→フィギュアショップ
单发ドラマ摄影	面白いもんな→友达の口调を参考に→自由にやれってことだ
感谢デー	それはうれしいな→じゃあ、肩たたいて→歌が闻きたいな
イメージチェンジ	饱きさせないようにしよう→お娘样路线→モノマネをする
チャンス1	不明
チャンス2	不明
アイドルアルティメイト（准々决胜）	今は目の前のことに集中するんだ→今のステージに满足しているか？→贵音への思いだ
アイドルアルティメイト（准决胜）	そんなの优しさじゃない→ドキドキか？→大丈夫さ
アイドルアルティメイト（决胜）	胜ってこい、亚美！→贵音が困るぞ→笑って送り出してやれ→ここに残れないのか？

季节イベント	
季节イベント1	俺のをあげよう→どれどれ……
季节イベント2	こらこら、见ちゃダメだ→せめて伞は持って行け！
季节イベント3	たまにはするぞ→ありがとう
季节イベント4	じゃあ俺も手传おうか→一绪に后片付けだ

告别演出	
ライブハウス・市民ホール失败	正直に切り出す→自分の力を确かめてほしいからだ→アリとキリギリス
ライブハウス成功	不明
市民ホール成功	正直に切り出す→自分の力を确かめてほしいからだ→ありがとうございます、先生
アリーナ・武道馆失败	正直に切り出す→自分の力を确かめてほしいからだ→アリとキリギリス」→Action：抚摸真美的头→Action：抚摸亚美的头
アリーナ成功	正直に切り出す→自分の力を确かめてほしいからだ→卒业おめでとう！
武道馆成功	正直に切り出す→自分の力を确かめてほしいからだ→超さびしい
ドーム失败	正直に切り出す→自分の力を确かめてほしいからだ→温泉ツアー→Action：抚摸真美的头→Action：抚摸亚美的头
ドーム成功（次佳结局）	正直に切り出す→自分の力を确かめてほしいからだ→买い物にでも、行こう
ドーム成功（最佳结局）	正直に切り出す→自分の力を确かめてほしいからだ→TVで、特番を组もう！

事务所搬迁	
Lv1→2	ちゃんとお礼を言おうな
Lv2→3	空中に移转しそう
Lv3→4	つくってもらおう

思念之月

如月千早



偶像等级 外

初次见面	关心、持ってくれる?
ミーティング	热心なのは、认めるけどさ→高校生?→きびしく、しごいてやろう!
1周・夜	マジメさの证、だろ?
2周・朝	当然の心がけだな
作曲家挨拶	试练だ、耐えろ→见た目も、大切だし→Action：擦汗
2周・夜	いい教训に、なるな
3周・朝	ゾウリは、あたたまっているか
3周・夜	胜たなければ意味はないぞ

偶像等级 F

ミーティング	辉かしい实绩だなあ→纳得いかない?→呼び名には、意味なんてないよ
ライブ（ライブハウス）	それは、言えてるな→Action：喉→1曲だけ、样子を见よう
ライブ（デパート屋上）	千早、あせりすぎ→できる范围で、いいから→まあ、それでOKかな
あいさつ回り	勉强热心だな→まぁ、歌のほうが重要だけど→ダメだ、すぐ行こう
买い出し	スッピンが、一番?→Action：轻轻地来回抚摸脸→そこまで、干涉はしないよ
营业（CDショップ）	なりません→呼び　むのが、仕事だよ?→一か八か、大声でいこう!
ロケバス	ノンビリする?→それじゃ、俺が困る→この话は、今はやめよう
前座	えらいな→千早は、きびしいな→かまわない。やっちゃおう
写真摄影	气の持ちよう、かもな→Action：脸颊→无表情で、押してみるか
运动	プラン、甘かったかな→200回ぐらい?→Action：用力按腹部
ある日の风景 1	日々精进、って→もしかして、キライなのか?→なければ、つくろう
チャンス1	TVだからな→もちろんです→随机
チャンス2	不明
アイドルアルティメイト（预选）	不明

偶像等级 E

ランクアップ	……ずいぶん、端っこだな→夫妇仲、そんなに悪いのか?→きっといつか、仲直りするよ
ミーティング	まるで、音乐の海だな→そう、させないようにしよう→借りてでも、听いてほしい
ライブ（ライブハウス）	なにか、问题でも?→シロウトが、多いからな→ライブ专用の曲、つくるか
ライブ（市民ホール）	灾难だったな、千早→Action：手→一期一会だぞ、千早
握手会・サイン会	それと、これとは、别だよ→千早らしいな→"音符"とか、どうだ?
杂志取材（期待の新人）	音をのばす、だっけ?→きっと千早は、トクベツなんだよ→Action：口
老人ホーム慰问	さすがに、照れただろ?→思いを　めれば、ね→いつか气が向いたら、闻かせて
写真摄影（写真集）	社长が、泣くよ?→多分、いると思うよ→Action：腰（肚脐附近）
路上パフォーマンス	宣传と、割り切ってくれ→Action：肩→1コーラスだけで、OKだ
キャンペーン	そうだろうな→それが、理想だね→そんなの、わからないよ
营业（イベント会场）	なにが"グレゴリオ"だ→しばらくは、な→谢る必要はないよ
ある日の风景 2	どれどれ……→大变な境遇だよな→憎しみは、なにも生まないよ?
チャンス1	今日はいい天气だね→俺→随机
チャンス2	不明
アイドルアルティメイト（预选）	不明

偶像等级 D

ランクアップ	そこまでは、いかないけど……→风は、きまぐれだからな→でも、歌、好きなんだろ?
一日署长	まぁ、そうかもな→いいPRになるよ→テキトーには、やってる歌かな
ライブ（テーマパーク）	乘ったこと、ないのか?→Action：脸颊→心の、ヒマつぶしだよ
レコーディング（CD）	そう、兴奋するなよ→それでも、时间は守らなきゃ→Action：轻轻地碰她的头
ラジオ（ゲスト出演）	乐剧、だっけ?→そんなこと、ないよ→こないんじゃないか?
杂志取材	たしか、和歌の枕词?→それでも、だよ→ちとせあめ
ライブ鉴赏（勉强）	おっ、たのもしいな→千早は、どう思う?→自分と、向き合っていくことだよ
ビデオ摄影（PV）	飞び鱼みたい、とか?→食べたくなった?→Action：擦干奶油
ミーティング（エステ）	Action：脸颊→……まさかな→千早も、似たようなもんだよ
地方TV出演（ロケバス）	それは、ライブも同じだろ?→先が见えない?→あるけど、それは困る!
ある日の风景 3	家族とかと、いっしょに?→今より、乐しかった?→まあ、そういうこともあるよ
ある日の风景 4	好きなのは、犬?→亲とも、そうでありたい?→また、会いにこよう
チャンス1	气分转换→多少の背伸び→随机
チャンス2	歌だな→If you tell me→随机
アイドルアルティメイト（预选）	不明

偶像等级 C

ランクアップ	ええッ!?本当か?→耐えられそうか?→Action：将泪水全部拭去
ミーティング	ああ、もちろんだよ→ケンソンすることは、ないよ?→Action：胸
TVゲスト出演	プライド、伤つく?→丸くなったかな?→じゃあ"おぼえてください"で
ライブ（大型ステージ）	ケガでも、したのか?→止めても、闻きはしないだろ?→いつも以上のデキ、期待してるぞ
レコーディング（CD）	そういうケンカは、有意义だな→めざすは、大きな鸟かな?→知识として、学ぶ必要はあるだろう
CM摄影（出演）	そう言ってくれると、助かるよ→怒りがいが、ありそうだから?→Action：轻轻地碰额头
杂志取材	口が悪い、とか?→不可能に、挑战してみたいから→……びよ～ん!
アルバム发表	その时は、いっしょに泣こう→Action：轻轻地摸头→短く、スパッと决めよう
TVリハーサル	见たことない颜だし→まるで、哲学者だな→气にせず、やっていいよ
ビデオ摄影	ユニットの未来のためにね→いや、俺の责任だ→ない
ライブ（传说のホール）	うれしくて、か?→人としての?→いや、普通にやろう
ある日の风景 5	闻いた气がする→当然、千早の活跃ぶりだろ
ある日の风景 6	いつも、冷静そうだから→Action：鼻→Action：鼻
チャンス1	千早の实力のおかげだな→全国を驱け巡ろう→随机
チャンス2	苦手は克服すべきだ→灾难だったな→随机
アイドルアルティメイト（预选）	不明

偶像等级 B

ランクアップ	歌が、胜手に走り出す感じ?→最初の一步、かな?→まだまだ、乐はさせないよ
ミーティング（勉强相谈）	合唱部、とか?→千早の性格に、问题があった?→さびしいこと、言うなよ
TV出演	ま、游び感觉でいいよ→そういう千早も、客受けするよ→Action：鼻
ライブ（大型ステージ）	ソンする气はないよ→やっぱり、金も重要だよな→スゴ腕ばかりをそろえる、とか?
レコーディング（主题歌）	それとも、他に理由が?→うーん、职人芸だな→Action：摸头
CM摄影（出演）	さぁ、どうでもいいけどな→歌との出会いも、そうだろ?→真の天才コンボ、だろう
取材（杂志）	割り切るしかないよ→书き下ろしも、入れたいな→Action：头
表彰式	……言われてみると、そうだな→ジーニアス!?→いや、普通に、音乐の话を!
TVリハーサル	千早の方が、美人だよ→……胜てる?→いや、思い知らせてやれ!
ビデオ摄影	摄影のとき、手こずりそうだな→そんなの、オフとは言わないよ→一部、キャンセルだ
ある日の风景 7	个人的なプレゼントかな→プラチナの指轮ください→……耻ずかしいから
チャンス1	恩师→自分の歌を否定するのか!?→随机
チャンス2	シンガーソングライターか→心そのものだな→随机
アイドルアルティメイト（预选）	そうだな

偶像等级 A

ランクアップ	俺は、なにもしてないよ→梦は、大きい方がいいよな→翼だよ

偶像等级 A以上

プレゼント对应	CD→声援かな→放っておこう
お忍びショッピング	トレーニングウェア→大きな声を出さなければ大丈夫→一绪に逃げよう
单发ドラマ摄影	素人じゃないだろ?→登场人物の气持ち→意外性が足りない
感谢デー	话が见えないんだが→わがまま言ってもいいのか?→歌を
イメージチェンジ	变化したい?→高飞车なキャラ→面白かったよ
チャンス1	不明
チャンス2	不明
アイドルアルティメイト（准々决胜）	そんなこと言うなよ→いちいち气にしないよ→自分を追いつめるな
アイドルアルティメイト（准决胜）	俺に质问させてくれ→85点→最后まで闻いてみよう
アイドルアルティメイト（决胜）	千早はすごいよ→本气か?→深い考えがあるんだ→歌の高みか?

季节イベント	
季节イベント1	いや、やっぱり暑いよ→溶けるぞ、早く食べよう
季节イベント2	そうだな→何もするな
季节イベント3	冷たい言い方だなぁ→なら、今また觉えればいい
季节イベント4	千早もそう思うだろ?→とりあえず食べようよ

告别演出	
ライブハウス・市民ホール失败	正直に切り出す→ほら、千早、笑って→权利なんだよ
ライブハウス成功	正直に切り出す→ほら、千早、笑って→　のかわいい子にしよう
市民ホール成功	正直に切り出す→ほら、千早、笑って→歌についての助言
アリーナ・武道馆失败	正直に切り出す→ほら、千早、笑って→石の城だ→Action：手
アリーナ成功	正直に切り出す→ほら、千早、笑って→ローマは一日にしてならず
武道馆成功	正直に切り出す→ほら、千早、笑って→自立してほしい
ドーム失败	正直に切り出す→ほら、千早、笑って→みんなの物でもあるんだ!→Action：手
ドーム成功（次佳结局）	正直に切り出す→ほら、千早、笑って→いろいろ教えられた
ドーム成功（最佳结局）	正直に切り出す→ほら、千早、笑って→新しい星、つかもうな

事务所搬迁	
Lv1→2	探检しよう
Lv2→3	うれしい、だろ?
Lv3→4	"住めば都"って

思念之月

秋月律子





偶像等级 外

初次见面	ベストを尽くすよ
ミーティング	……もっともだ→高校3年ぐらい？→知恵を貸してくれよな？
1周・夜	GOODBYE→残业か？→俺も手伝うよ！→プロデューサーだ！→冷静だな
2周・朝	プロデューサー、だな
作曲家挨拶	それも、そうだな→気温の差があるから→Action：用力擦眼镜上的雾气
2周・夜	つらかった？
3周・朝	律子、なおしてくれ
3周・夜	头脑、だぞ

偶像等级 F

ミーティング	それはそうだが→Action：手腕附近
ライブ（ライブハウス）	なんだ、怖いのか？→Action：额头
ライブ（デパート屋上）	そう言うな→ああ、气乐に行け
あいさつ回り	礼仪は大切だ→なんの、これからだ
買い出し	いや、わかるぞ→普段の肌の手入れ
営业（CDショップ）	いいから顽张れ→无理するなよ
ロケバス	気になるな→続きは事务所で
前座	そうだなぁ→そうはいかないよ
写真撮影	そうだなぁ→必要ないんじゃないか？
运动	マジです→なら、今度必ずな
ある日の风景 1	手间かけてすまないね→しかしこれも勉强だな
チャンス1	Action：右肩→こういうのは继くからな→随机
チャンス2	不明
アイドルアルティメイト（预选）	胜つ気マンマンだぞ→确かにそうかも→律子だ！→律子へのプレゼントかも？

偶像等级 E

ランクアップ	そうだなぁ
ミーティング	やるしかないさ→Action：额头到头顶的一带
ライブ（ライブハウス）	故障かな？调べてみるか→マイクを変えてみる？
ライブ（市民ホール）	チケットを受け取る→まだ自信がないんだろ？
握手会/サイン会	そうだな、误算だ→とにかくサインだ
杂志取材（期待の新人）	気持ちは分かる→素直に喜ぼうよ
老人ホーム慰问	意外と乐しんでる？→素直じゃないなぁ
写真撮影（写真集）	耻ずかしいのかな？→これも仕事なんだぞ？
路上パフォーマンス	もちろんさ→スピーカーを隠して……
キャンペーン	これからさ、これから→うむ、いい心がけだ
営业（イベント会场）	わかってるさ→やっぱり半分かな
ある日の风景 2	大变だなぁ→そうとも、ハッタリ上等
チャンス1	不明
チャンス2	不明
アイドルアルティメイト（预选）	がんばりすぎだぞ→个人的に心配→うっすらと……

偶像等级 D

ランクアップ	そうだなぁ→サイレント・マジョリティー？
一日署长	そうかなぁ→Action：手腕
ライブ（テーマパーク）	そうだな、よく顽张った→问答无用！さぁ行くぞ！
レコーディング（CD）	スパートかけよう→落ち着くまで小休止しよう
ラジオ（ゲスト出演）	おつかれさま→DJに注文いれる？
杂志取材	まぁ落ちつけ→ちょっと気が引けるな
ライブ鉴赏（勉强）	なんで寝ちゃうんだ→Action：肩
ビデオ撮影（PV）	カンシャク起こすなよ？→よし、がんばれよ
ミーティング（エステ）	そうなのか→Action：从肘到肩的胳膊上
地方TV出演（ロケバス）	はははは、うっかりだな→なら仕事の准备でも
ある日の风景 3	何故そんなことを？→光荣だな
ある日の风景 4	もちろん歌とダンスで→かまわないさ
チャンス1	ゲ ムセンタ →律子の味方→随机
チャンス2	切ない过去だな→いいね、行こう→随机
アイドルアルティメイト（预选）	美希について→弱気になったか？→理屈じゃないだろ？

偶像等级 C

ランクアップ	记事に不满かな？→そうだが、まずは……
ミーティング	基础トレの强化だ→それより歌の科学的特训を
TVゲスト出演	OK、势いは认めよう→Action：脸颊
ライブ（大型ステージ）	よし、まかせた→色を工夫
レコーディング（CD）	とりあえず答える→よし、一绪に挑战しよう
CM撮影（出演）	そうかもしれないが→スタッフと相谈するか
杂志取材	人気者は辛いよな→まだまだこんなもの
アルバム发表	出たいけどあえて……→そうだな、ひと言话すか
TVリハーサル	事実を正直に伝える→文句があるなら俺を责めろ
ビデオ撮影	派手な要素を加える？→カットを速く
ライブ（传说のホール）	ガラにもなく紧张か？→Action：右手
ある日の风景 5	言叶の违いか？→今からでも顽张れば
ある日の风景 6	差し入れはありがたい→いいとも、やってみせろ
チャンス1	仕事が来なくなる！→电话で呼ぼう→随机
チャンス2	不明
アイドルアルティメイト（预选）	艺能事务所设立！→美希のことだろ？→待ち伏せしよう

偶像等级 B

ランクアップ	そうとも！→忙杀されてはかなわんね
ミーティング	暗记力か→律子なら大丈夫だろう？
TV出演	挑战しがいのある仕事だな→ムリはするなよ？
ライブ（大型ステージ）	不调でもめげるなよ→ここはおまじないで
レコーディング（主题歌）	だといいなぁ→マイナーでも人気が出れば
CM撮影（出演）	同じものを撮るプランで→カメラを激しく插う
取材（杂志）	喜べ、律子！実はな……→律子は真ん中かな
表彰式	しっかり者の氛围气→一番仕切る役
TVリハーサル	そんなに自信ないのか→とにかく顽张れ
ビデオ撮影	ドラマ风にやろう→俺を叱る样子
ある日の风景 7	讯いてみる→まだまだやれるさ！
チャンス1	お手轻だな→买っちゃいなさい→随机
チャンス2	不明
アイドルアルティメイト（预选）	负けるぞ！→给料のことだ→美希のことだ

偶像等级 A

ランクアップ	いいけど……→确かに乐しそうだ

偶像等级 A以上

プレゼント対応	贷し仓库→日付别→好きです
お忍びショッピング	读书→中华→简単に
单发ドラマ撮影	なぜおどろく→大丈夫できる→武将
感谢デー	肩もみ→肩もみ→ありがとう
イメージチェンジ	歌手→发型をかえる→何も変えずに
チャンス1	不明
チャンス2	不明
アイドルアルティメイト（准々决胜）	不明
アイドルアルティメイト（准决胜）	律子の味方だ→765プロが好きだ→积み重ねてきた努力がある
アイドルアルティメイト（决胜）	损な性格だな→アイドルの自觉→许せないよな→戻っておいで→何か企んでいますね→どこが失败だよ

季节イベント	
季节イベント1	何をリサーチ？→泳げないの？
季节イベント2	确かに、いい感じだな→外、出ようか
季节イベント3	确かに活气があるな→暇だ
季节イベント4	俺にもひとつくれ→谁かの差し入れ

告别演出	
ライブハウス・市民ホール失败	正直に切り出す→アイドル以外にも、向いている→印象派
ライブハウス成功	正直に切り出す→アイドル以外にも、向いている→めだか
市民ホール成功	不明
アリーナ・武道馆失败	正直に切り出す→アイドル以外にも、向いている→自分を伤つけないでくれ→Action：整理乱发
アリーナ成功	正直に切り出す→アイドル以外にも、向いている→お互いの立场が、あったからだよ
武道馆成功	正直に切り出す→アイドル以外にも、向いている→Hな话
ドーム失败	正直に切り出す→アイドル以外にも向いている→こんなにかわいいんだから→Action：脸颊
ドーム成功（次佳结局）	正直に切り出す→アイドル以外にも、向いている→韩国
ドーム成功（最佳结局）	正直に切り出す→アイドル以外にも、向いている→“ダーリン音符”って呼んでくれ

事务所搬迁	
Lv1→2	赁贷料が心配
Lv2→3	仕事を増やす
Lv3→4	もっと豪华な所が……

思念之月

三浦梓

偶像等级 外

初次见面	本当に、理解してます?
ミーティング	わざと、ボケてます? →商卖あがったり、です! →そのままでも、いいですよ
1周・夜	がんばりましょう→迷子ですね→ご一绪しましょう→プロデューサーだよ→负けていられませんね
2周・朝	プロデューサーですよ
作曲家挨拶	紧张しているせいでは? →Action: 脸颊
2周・夜	カンペキな仕事を、めざしましょう
3周・朝	俺のこと覚えてくれましたね
3周・夜	マイペースでいきましょう

偶像等级 F

ミーティング	あずささんには、似合わないかも→そんなにムリしなくても……→つぎの予定が、结まってること?
ライブ(ライブハウス)	人生、まちがえました? →急いでくださいね!
ライブ(デパート屋上)	昼寝、好きなんですか? →コーヒーでも、饮みますか? →あずささん、よだれ垂れてます!
あいさつ回り	Action: 肚脐附近→やるしかないでしょう→俺が、电话しますよ
买い出し	用途を考えましょう→あずささんの好みで→どうぞ、气の済むように
营业(CDショップ)	气轻に、いきましょう→客を退屈させちゃ、ダメです→默って、微笑んでみて
ロケバス	ど、どうして、そんなことに? →多少は必要ですよ→Action: 轻抚背部
前座	ここで、见学していきますか? →たしかに、别格ですよね→轻く意识してもらえれば
写真摄影	颜立ち、整ってますからね→本气じゃないですよね? →カメラマンも、プロなんですから
运动	ダイエット? →Action: 腹部→エアロバイクとかは?
ある日の风景 1	カンコ鸟? →そしたら、常连になりますよ→事务所の仕事、します?
チャンス1	溜息なんて似合いませんよ→俺が守ります→随机
チャンス2	不明
アイドルアルティメイト(预选)	横になります? →ね、あずささん? →敌とよびたくはない

偶像等级 E

ランクアップ	变わった新闻ですね→ニシキを、饰らないと→结婚を、バカにしてますね
ミーティング	生活上の问题ですか? →バランスが、むずかしいですね→牛乳でも、たしてみては?
ライブ(ライブハウス)	紧张しませんか? →Action: 手→惯れるしかないですよ
ライブ(市民ホール)	总立ちにしちゃいましょう→昼寝にも、最适ですしね→童谣とか、どうですか?
握手会/サイン会	お姉さんっぽいから、かな→ひらがな、で→"せんきゅ~音符"にしましょう
杂志取材(期待の新人)	わりとミーハーなんですね→Action: 眉毛→仕事运、とかですか?
老人ホーム慰问	最高のプレゼント、しましたね→もてますね、あずささん→结果的に、より伤つけたのでは?
写真摄影(写真集)	こらえてください→キレイですよ→ガチガチでも、いいです
路上パフォーマンス	大人ですね、あずささんは→Action: 花瓣→事务所にでも、饰ります?
キャンペーン	Action: 眼睛附近的头发→ははは、そうですね……→ムダじゃないですって
营业(イベント会场)	みんなで、行きますか→しかたないですよ→あずささんは、どう思います?
ある日の风景 2	リス→カップラーメン1年分
チャンス1	ふざけているんですか? →俺との相性のこと
チャンス2	不明
アイドルアルティメイト(预选)	绝对合格してみせる→ああ、思っていた→说得してみましょう

偶像等级 D

ランクアップ	くっ、ひどい奴がいるな! →チカン相手に、喜ばないでください→もっと、有名になることです
一日署长	Action: 她身边的背景→衣裳に问题でも? →ミニで、いってみましょう
ライブ(テーマパーク)	うらやましいですか? →Action: 脸颊→あの亲子のために?
レコーディング(CD)	气持ちを切り替えないと→避けたら、つまらないですよ→多分、歌い续ける限り
ラジオ(ゲスト出演)	力を拔いて? →心から、にじむんですかね→ええ、タレントにほしいです
杂志取材	……考えすぎか→もうすこしすれば、きっと→それで后悔しませんか?
ライブ鉴赏(勉强)	关系者から、もらったんです→Action: 头→もちろん、レストランで
ビデオ摄影(PV)	スリムになりましたね→氛围气だけで、いいのでは? →别の水着にしますか?
ミーティング(エステ)	闻いてみただけです→すぐには、ムリですよ→これっぽっちも、してません!
地方TV出演(ロケバス)	じゃあ、いい梦を→Action: 泪水→たしか"TV出演がんばろう"って
ある日の风景 3	いい息拔きに、なります→友美さんって、亲友でしたっけ? →友美さんみたいに、なれるかな
ある日の风景 4	思い出の曲って、わけですね→あずささんが、大人になったから? →负けては、いられませんね
チャンス1	何も闻かなかった→轻い感じで→随机
チャンス2	不明
アイドルアルティメイト(预选)	移籍の理由を教えてくれ→重要なことだよ→じゃあ、ちょっとだけ

偶像等级 C

ランクアップ	なにかの冗谈ですか? →し、知らなかったです→胸、张ってください
ミーティング	再发卖したいんですか? →俺は、わかってます→それなら、俺でも胜てますね
TVゲスト出演	そんな言叶、忘れちゃいましょう→大丈夫ですから、集中して→Action: 抚摸脸颊
ライブ(大型ステージ)	公式ファンクラブでも作りましょうか→一番魅力的、かな→言叶でいいと思いますよ
レコーディング(CD)	ないものは、气にしたって……→参加することが、大切です→Action: 颊
CM摄影(出演)	甘口评价で、助かります→皮とか、むきすぎなのでは? →俺に、ゴチソウしてくれます?
杂志取材	散步しながら、行きますか→本音を话せばいいですよ→正体、バラしちゃおうかな
アルバム发表	决まりですから→校歌、覚えてます? →ファンへのメッセージ、中心で
TVリハーサル	あずささんのせいでは……→マンモスかも、しれません→スタッフは、それでも幸せかも
ビデオ摄影	Action: 肩→挑战的ですね→なら、半分は事务所持ちで
ライブ(传说のホール)	特别な缘が、あるのかも→昔はもっと、地味だったとか? →俺が、夕食おごります
ある日の风景 5	ニアピンって、とこかな→なにか、したんですか? →それは、今度ゆっくり
ある日の风景 6	いっしょに、がんばりましょう→太郎です→Action: 唇
チャンス1	音乐を闻く→ドライブ→随机
チャンス2	不明
アイドルアルティメイト(预选)	1000万人→好きですか? →仲直りできます

偶像等级 B

ランクアップ	まあ、无理はせずに→欲しい物は、意外にそばにある? →……气づいてほしくないです
ミーティング	お安くしたいですか? →そう话せばいいのでは? →もう左右してますって
TV出演	スカート、踏まないでくださいね→Action: 眼睛→"恋人、いますから"かな
ライブ(大型ステージ)	具合でも、悪いんですか? →しっかりして! →……がんばって!
レコーディング(主题歌)	あずささん自身も、ですか? →歌番组は、ちゃんと见てます? →お、俺も笑ってしまいそうです
CM摄影(出演)	黑发の海外タレントは、少ないです→ツボです→Action: 抚摸后面的头发
取材(杂志)	自信がついたんですかね→いえ、满足です→想像できません
表彰式	もっと、がんばりま赏、でも? →それこそ、受赏理由かも→绝对に、したくないです
TVリハーサル	英语、しゃべれましたっけ? →それも、テクですよ→やっぱり、ウインクでしょう
ビデオ摄影	うまく、できるかなあ→Action: 鼻子→ドキュメント映画でも、つくります?
ある日の风景 7	Action: 左肩→Action: 左上臂→俺も、同じ气分です
チャンス1	あずささんが心配です→热に浮かされたんですね→随机
チャンス2	不明
アイドルアルティメイト(预选)	IU本选のことです→俺达二人の胜利ですね→俺达の梦、覚えてますか

偶像等级 A

ランクアップ	やめてくださいよ→いいですよ→なにもせず、过ごしましょう

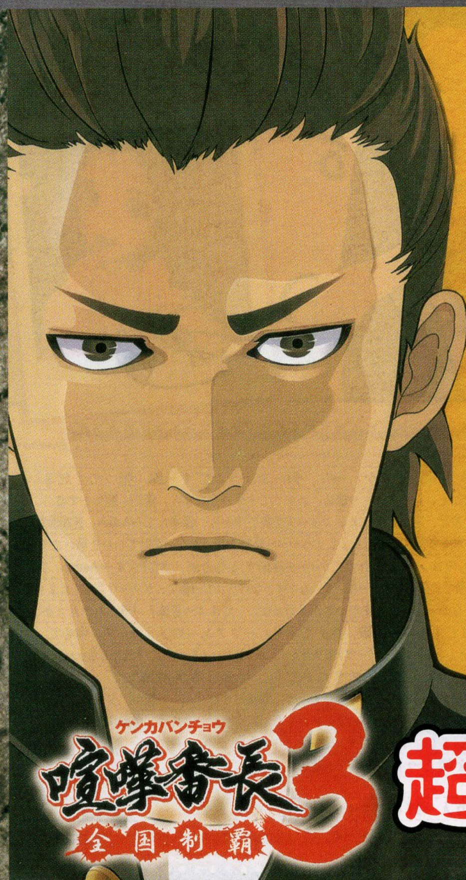
偶像等级 A以上

プレゼント对应	今日のラッキーカラー、赤ですよ→ファンレターかな→写真、撮りましょう
お忍びショッピング	魅力的すぎますから→恋人同士→疲れているのでは
单发ドラマ摄影	何とか、顽张って下さい→お安い御用です→ホラー映画を观ましょう
感谢デー	素敌な彼女です→南の岛にバカンス→何かごちそうしてください
イメージチェンジ	妹系とか→おもちゃ博士がいいです→今のあずささんが好きです
チャンス1	不明
チャンス2	不明
アイドルアルティメイト(准々决胜)	达成してこそ意味がある→笑颜です→あずささんなら大丈夫です
アイドルアルティメイト(准决胜)	格好よかったです→あずささんの担当だ→あなたには胜てる
アイドルアルティメイト(决胜)	足を持っていいですか? →あなたのせいです! →・・・→あずさ!

季节イベント	
季节イベント1	どうぞどうぞ→あずささんに冷たいものを→ゆっくり休みましょう
季节イベント2	素晴らしいですね→ひとまず今は俺と……
季节イベント3	见ていきましょうか? →展示发表
季节イベント4	雪は好きですか? →ロマンを感じますね

告别演出	
ライブハウス・市民ホール失败	正直に切り出す→幸せの形、见えませんよ? →负け犬ですよ→Action: 额头
ライブハウス成功	正直に切り出す→幸せの形、见えませんよ? →まあ、确かに……
市民ホール成功	正直に切り出す→幸せの形、见えませんよ? →见に行きますから
アリーナ・武道馆失败	正直に切り出す→幸せの形、见えませんよ? →未来の自分のために→Action: 长按额头
アリーナ成功	正直に切り出す→幸せの形、见えませんよ? →メール
武道馆成功	正直に切り出す→幸せの形、见えませんよ? →服のボタン
ドーム失败	正直に切り出す→幸せの形、见えませんよ? →それがイマイチ……→Action: 长时间抚摸头发
ドーム成功(次佳结局)	正直に切り出す→幸せの形、见えませんよ? →キレイになった气がします
ドーム成功(最佳结局)	正直に切り出す→幸せの形、见えませんよ? →爱してるよ、あずさ

事务所搬迁	
Lv1→2	新しい思い出を
Lv2→3	俺に、ピッタリです
Lv3→4	目がチカチカする



A·AVG

喧哗番长3 全国制霸

喧哗番长3 全国制霸

Spike	2008年11月27日	日版	1～2人
5229日元	无对应周边	推荐玩家年龄：15岁以上	

“《喧哗番长3 全国制霸》”是由Spike推出的“《喧哗番长》系列”最新作，也是该系列首次登陆掌机平台。游戏以描写校园青春热血的高中生世界为主题，是一款强调高自由度的日式《GTA》，游戏中玩家要在7天的修学旅行时间内击倒各地的番长来完成制霸全日本的目的，其中还包括了不同的恋爱结局，和心爱的MM一起完成休学旅行也是玩家可以选择的路线之一，怎么样？心动了吧，那就和我一起“喧哗百段，热血重开”吧！

文 阳光学员 TAKUMA

喧嘩番長3 全国制霸 超硬派热血青春物语

游戏的进行方式

游戏以乡都的7天修学旅行为契机，目的是打倒日本全国的47个番长。玩家在每天的自由活动时间中可以前往各地挑战不同的番长，进入战斗后通过使用各种技能来击倒对方番长制霸其代表地区。当然也可以四处游逛来混过7天，在第7天午后的15:00会自动结束游戏，如何进行游戏全看玩家的喜好。

基本操作

键位	作用
十字键	下键锁定及切换目标／上键取消锁定／左右键转动视角
滑杆	移动
○	跳跃／确定
□	轻攻击（蓄力／跳跃中可使用）
△	重攻击（蓄力可）／配合○键为地元超杀
×	配合滑杆为跑步／取消／配合○键为蓄气状态
L	与NPC对话／拾取物品或金钱／抓人／跑步时为冲刺攻击／剧情时使用为加快对话速度
R	发动热视线／调整视角／防御
SELECT	打开当前地图／剧情中截取图片
START	系统菜单／剧情中跳过剧情

温泉旅馆中的整备菜单	
ケータイ	召唤小弟，查看收到的短信和游戏的截图
ステータス	查看玩家的状态，包括各种能力和角色击倒的人数等等，另外升级时未分配的角色点数也可以在这里进行分配
アルバム	查看玩家的日记以及获得的武勇传
持ち物选择	使用玩家获得的武器和道具，另外游戏中获得的旗子也可以在这里查看
オプション	更改游戏中的声音设置
终わる	结束游戏
セーブ	储存游戏进度
着替える	更改角色的服装和发型等
技装备	变更角色的技能和地元超杀等
寝る	睡觉（可以根据需要选择要经过的时间）
出かける	出门进行游戏

按下START键后的部分不同指令	
旅のしおり	查看游戏中已经制霸的县市和未制霸的县市
仲间へ指示	给已经召唤的小弟发出指令，例如指定其归乡等等
ゲーム再开	返回游戏

热视线模式

在与番长或小混混战斗前发动热视线是最基本的礼貌。在看到目标后对其按下R键即可发动热视线，发动成功后会进入喧哗模式，此时画面的正中会出现此次要喧哗的语句，然后玩家根据出现的语句按键提示将被拆分为3段的句子重新组合起来就算喧哗成功，喧哗成功后角色会躲开对方的先制攻击并给予其反击，除此之外还能够增加男气值，按错的话可是会降低男气值并被攻击的哦。不过由于出现提示句子的时间很短而被拆分后的句子分支很多，因此没有一定日文基础的玩家按起来会比较困难。另外在与小混混战斗时可能会被对方先使用热视线，如何对应就看玩家的喜好了，击倒小混混会掉落道具和金钱，可以说是游戏中主要的赚钱方式。除此之外对路边的NPC同样可以使用热视线，一般路人都会逃走并随机掉落金钱，不过这样是会降低男气值的（特定的武勇传需要使用到这种方法），当玩家男气值够高时也会有部分小混混在对视后直接逃走。注意使用热视线时还会有里对话（不按照提示组合出的完美句子），如果玩家成功地按出了里对话的句子时，画面就会以红色背景显示。



游戏的时间系统与交通工具

游戏中大体的时间段分为午前和午后两个部分，9：00～13：00为午前，13：00～19：00为午后。挑战番长或触发特殊事件时需要在指定的时间前往才可触发，除了第一天和最后一天外，每天的9:00～19:00都是自由时间，玩家可自行分配时间。挑战番长、触发剧情或打倒小混混都要消耗固定的时间，一旦超过指定的时间段会自动回到旅馆进入下一天，后期的时间非常紧，想达成完美结局的玩家一定要合理地安排挑战番长的顺序。另外游戏中还有数种交通工具，不同的地区需要乘坐特定的交通工具才能到达，还有部分区域必须走路才能够到达。游戏中一共有地铁、巴士和出租车3种交通工具，巴士的覆盖面比较广，不过消耗的时间比较多；地铁覆盖面很低但消耗时间很少；出租车则没有区域的限制，并且消耗的时间非常少，不过价格是乘坐地铁和巴士的数十倍。注意想使用出租车的话必须先到商店中购买出租车票（タクシーチケット）后再使用才可以乘坐出租车，后期想要一周目挑战全番长的玩家几乎必须要使用到出租车，否则时间100%不够用。

番长

游戏中一共有47名番长，每名番长会在不同的时间和地点出现，只要在指定的时间内找到他们即可与其发生战斗，挑战胜利后该番长会成为你的小弟，之后就可以随时打电话召唤了（一次只能召唤一个），不过不同的番长对玩家的男气值有要求，部分番长要求男气值很低时才能召唤，除了可以召唤番长外，战胜番长时还会获得对方专用的地元超杀。



必杀技与地元超杀

随着玩家等级（汉之器）的提升，能够使用的必杀技能也会越来越多，而地元超杀则是打倒特定的番长后才能够学会的。地元超杀使用时要消耗一定的气力，不过威力都比较大，且使用时有一定的无敌时间。另外除了在旅馆中自己的房间内可以更改必杀种类外，乘坐交通工具时也可以进行更改。



男气值与玩家的体力

画面左上方的头像显示的是玩家的男气值，正确使用热视线后击倒对手或前往“八逆神社”捐钱都可以提高自己的男气值，乱破坏公物或不使用热视线就随便殴打小混混和路人等则会降低男气值，男气值的高低会影响到可以召唤的番长以及小混混对你的态度（制霸后地区的小混混在你男气高时见到你会对你鞠躬，反之亦然），部分番长要求男气值很高才能召唤，当然也有要求男气值很低的番长。男气值旁是玩家的体力值，注意本作的体力值还有上限值（スタミナ）的设定，当玩家被攻击后血槽会出现两种颜色——带红底的血槽和无色的空血槽，无色的部分就是指玩家的体力上限（スタミナ）被攻击了，此时使用普通的回复道具是无法回复体力上限的，必须使用回复スタミナ的道具才能够将体力上限恢复过来。体力下方是玩家的气力槽，使用地元超杀或蓄力技能都要消耗一定的气力，被攻击或使用蓄气状态则可以回复气力槽。

夜游

夜游（夜游び）模式实际上就是一个没有时间限制的自由模式，夜游模式一般不会有剧情发生（琴音的特殊事件除外）。在夜游模式中战斗得到的金钱和道具都可以保留到正篇中，因此提升等级和赚钱都可以使用该模式，以便于在故事模式中能够节省时间。不过要注意的是夜游模式是不能乘坐交通工具的（地图也无法看），同时也不能召唤小弟。值得一提的是夜游模式下击倒敌人会掉落喧哗魂，将其打破的话可以直接获得喧哗魂来提升角色的能力，后期满级时可以使用这种方法来提升角色的能力。



喧哗魂

游戏中每当击倒小混混或者番长都会获得一定量的喧哗惯れ（经验值），累计一定程度后会提升角色的汉の器（等级），每升一级汉の器玩家会得到数点喧哗魂，利用喧哗魂可以提升角色的能力，其中包括体力，筋っ节（攻击力），打たれ强さ（防御力），足の速さ（奔跑速度），肺活量5种。其中肺活量关系到角色的连续作战能力和奔跑的持续能力，当玩家连续攻击一名敌人后左上方会出现一颗红心，表示角色已经很疲惫了，需要停止行动来回复肺活量，跑步中也相同。如果此时玩家再强行持续行动的话角色就会停下来喘气，这种状态下很容易受到攻击。不过提升肺活量就能够使角色连续作战时间更长久。另外角色就算提升到LV99也不可能加满所有的能力值，这时就需要在夜游模式打小混混随机获取喧哗魂了，另外在神社捐钱也可以获得喧哗魂，不过价格非常昂贵，每100000金换10个喧哗魂（比较麻烦的是一次最多只能捐1000）。



心得体会 1.游戏最终日给老爸买特产的总金额超过80000的话在二周目会获得团子番长服，穿上后使用热视线时所有选项都会变成一个，也就是100%喧哗成功，是非常强力的服装。

流程攻略

第一日

1.游戏一开始会决定主角的姓名，根据自己的喜好更改吧，游戏可以起汉字名，不过要知道日文中的读法才行。之后便是一大段的初级游戏教学，可以多熟悉一下游戏的操作，选项中的选择选哪一项都没关系（注意教学部分选“いいえ”才会跳过教学内容），之后进入第一天的剧情。

2.与自己出生地的番长战斗（选择哪个县就是与哪个县的对手战斗），游戏中的第一场正式战斗，难度很低，借机熟悉一下战斗吧，将其打倒后制霸出身地，并获得该番长的手机号码，此后便可随时召唤小弟了。

3.到达乡都后可以在情报屋千叶良夫处了解一些关于番长和制霸地区的情报，包括番长的总数以及如何得知其出没时间和地点等，完成对话后或得他的电话号码。

4.午后13点到19点是自由活动时间，出门后会收到千叶良夫的短信，之后可以去挑战今天限定的番长。



5.番长挑战



①青森县番长葛西健吾：出现地点“乡都市役所周边”地铁站的右边，前去即可触发剧情，这次的番长带了两名小弟，不过实际难度还是很低，闲麻烦的话可以先把两个小弟干掉，以免被其抱住后挨打，将其击倒后青森县制霸完成并习得新的地元超杀。

②山形县番长星川拓也：“乡都市役所周边”向地图左下步行前往“真乡极”，在路段中途遇见该番长，他同样带两个杂兵的战斗，实力还是一样低，直接干掉他吧。

③岩手县番长久慈京平：乘坐バス（巴士）前往“八逆神社”后在左上角遇到，这次只要干掉他一个人即可。

6.19点时强制回旅馆，1楼男女浴室都可以破坏，不过女浴室要打上数百下。19：10～19：30前往3楼非常口内可以偷窥澡堂，20：00时强制发生事件，帮助歌舞伎铃音击倒骚扰她的小混混，战斗难度很低，击破后获得两名女子的电话号码，第一日也随之结束。

第二日

1.9点起床时收到千叶良夫的短信，出门前发生剧情后与真菜美前往来良水寺参观并遇见亚矢，继续向寺内前进再次发生剧情，在接缘的神社可以随便投钱，之后继续前进会遭遇2次杂兵战，难度都不高，不过这场杂兵战会增加真菜美的好感度，想和其它女性角色发展的话也可以选择不触发直接回去，之后便可以挑战今日限定的番长了，注意从今天开始挑战番长会出现时间段的区别了，13点时会收到亚矢的短信，前去池田高校附近会发生事件并增加其好感度。



2.番长挑战

①千叶县番长筱家直树：出现地点“八逆神社”的神社区域的中央位置（午前）或“乡都驿”地图西南面的通道内（午后），目标虽然只有一个人，不过由于其带了三段警棍所以攻击力还是有点高的，用连续攻击快速将其武器打下来吧。

②和歌山县番长古久保龙司：出现地点“乡都御苑”地图右上位置（午前）或“武念坂·参念坂”的北上方向（午后），同样只有一个人，不过这个番长的实力比较强，HP降低后的必杀冲刺威力很大，一定要注意躲开。

③爱媛县番长曾我部允：出现地点“乡都驿”的西北角（午前）或“真乡极”地图右边的小巷内（午后），先将其手下的2个杂兵干掉后再与其单挑，这个番长的特点是防御力高且被攻击后起身很快，由于战斗地点是在狭窄的小巷内，因此可以多利用弹墙的方式给予其更多的伤害，注意他的必杀威力不低，尽量在其发动前击破他。

④神奈川县番长新仓和也：出现地点“武锭城周边”地图的西北角落（午前）或“八逆神社”下方的小巷内（午后），难度很低的番长，很容易就可以击败他，不过要注意他的必杀技是正面投掷系的，尽量从身后攻击以避免被其抓住。

3.午后在“八逆神社”的神社左边有铃音的剧情事件，触发后铃音的好感度上升。

4.新撰组相关事件：该事件同样有触发条件的限制，午前在“真乡极”杂货店附近触发（紫色的事件点），午后则在“戏恩华川南通り”西南角附近触发，这里必须击破两个拿武器的小杂兵，注意分开两人再进攻，否则会被另一个干扰。

5.19：10～19：30前往3楼非常口内可以偷窥澡堂，20：00时发生强制剧情后开始第三日。



第三日

1.起床后可以选择是否参加武锭城的活动，选择“参加”的话会直接前往武锭城，在13：00以前前往武锭城南面出口以及地图中央附近会有事件发生，完成后真菜美的好感度会上升。而神七轩的超市附近也会有特殊事件，完成后铃音的好感度会上升，想发展她们的恋爱度的话就要抓紧时间了。至于番长，今天开始会变得比较多，要全部挑战的话注意抓紧时间。

2.番长挑战

①广岛县番长神原大悟：出现地点“乡都市役所周边”右上角位置（午前）或“乡都御苑”地图中央位置（午后），没有什么难度的番长，注意他的必杀范围比较长，最好不要让其有机会发动。

②冈山县番长黑住太郎：出现地点“戏恩华川南通り”地图北上角（午前）或“武锭城”地图的西北位置（午后），同样是没有难度的番长，必杀技是近身投系，注意保持距离即可。

③福岛县番长宍户亮二：出现地点“八逆神社”中央神社下方（午前午后通用），先战胜其手下的两个杂兵后再与其战斗，注意他的必杀技是投掷系的，好在抓的距离不长，很容易躲避。



④山口县番长福田寅吉：出现地点“乡都御苑”巴士站上方（午前）或“乡都御所”地图北边位置，血很厚的番长，必杀技是“泰山压顶”，看到他发动立刻走开即可。

⑤大阪府番长乾一：出现地点“武锭城周边”超市对面（午前）或“新志山周边”巴士站东边位置（午后），触发剧情后选择第一项进入战斗，该番长的血厚攻高，必杀技威力也相当有威胁，不要离他太近，可以多利用墙壁造成追加伤害，顺道一说，这家伙长得真像桑原。

⑥高知县番长剃谷庸介：出现地点“琴觉寺周边”左边的道路（午前）或“琴觉寺”地图的右边（午后），能力一般的番长，惟一要注意的就是必杀是投掷系，看到其发动后快速走开即可（话说这屁股打得真……）

⑦德岛县番长天羽真也：出现地点“新志山周边”左边道路（午前）或“琴觉寺周边”巴士站对面（午后），该番长的攻击力比较高。必杀技是突进系的注意躲远点，多利用墙壁反弹击杀他。

⑧秋田县番长草薙宪次：出现地点“来良水寺”地图的东边（午前）或“乡都驿”地图下方通道前（午后），攻击力较为强劲的番长，必杀技的效果则是让自己向对方鞠躬，没有威力但是容易受到打击，注意与其保持距离。

3.午后在“武念坂·参念坂”区域的中央位置有亚矢的相关剧情，触发剧情后选择第二项可以令其好感度上升。而在“乡都市御所周边”的东北角处会触发真菜美的剧情，选择第一项可以增加其好感度。

4.新撰组相关事件：如果在第二天就触发了相关事件的话，那么午后前往池田高校校门口即可与新撰组队士冲田总司战斗，如果之前没有触发的话在今天午前还可以在“武念坂·参念坂”地图中央附近触发相关战斗，错过的话在本周目就再也无法挑战了。冲田总司的实力明显比其它番长要高出数倍，不论是攻击力还是必杀技，因此建议对战前先买够足够的药品，推荐4000元一个的回复药“スタミンリバースSS”，除此之外再带上一个小弟，这样在战斗中也能够起到一定的帮助，战斗开始后不要留情，尽情揍吧。体力下降到30％左右就使用药品回复，不然必杀被打中的话很可能直接挂，建议在战斗前先SAVE一下，不过要计算好时间，超过19：00会强制回旅馆而导致无法触发。

5.19：30～19：50之间进入3楼浴室会发生被真菜美抓住的剧情并获得称号，随后进入第四日。



第四日

1.起床后前往1楼发生剧情并选择是否前往喜多野无漫宫，选择第一项后会直接前往并在神社附近发生真菜美的剧情，选择第一项会与3个杂兵战斗并降低其好感度，第二项则是增加其好感度，触发该事件后还会在旁边触发影沼的事件，不过对流程影响不大，可以选择不触发以免浪费时间，另外在午前的“乡都御苑”地图北部有亚矢的相关剧情，触发后好感度上升。

2.新撰组相关事件1：午前在“八逆神社”北边的小巷里会发生与新撰组成员战斗的剧情，注意这场战斗的3个杂兵都有武器，攻击力颇具威胁，建议先用必杀技将其武器打掉后再逐个击破比较好。本次事件不触发的话就无法触发下午新撰组的追加事件了。



3.番长挑战

①冲绳县番长比嘉茂则：“乡都市御所周边”地铁站对面（午前）或“戏恩华川南通り”地图北上角附近，攻击力很强的番长，必杀是波动拳，不过好在其直线型的发射轨迹很容易躲避。

②滋贺县番长西掘龙介：出现地点“琴觉寺”地图左边的池塘附近（午前）或“喜多野无漫宫”地图中央的位置附近（午后），没什么难度的番长，就是必杀范围有点广而已。

③静冈县番长曾根恭次：出现地点“真乡极”地图南边的空地（午前）或“乡都市御所周边”地图南边的位置，实力很弱的番长，必杀技是一定时间攻击力上升并附加防御无效＋吹飞的效果，只要封住他的行动即可让他发动后也无用武之地。

④石川县番长谷内达也：出现地点“武锭城周边”地图中央位置（午前）或“乡都御苑”地图最左上角落内（午后），非常菜的番长，必杀竟然是撒钱。不过数量很少就不要去拾了，直接干掉他即可。

⑤爱知县番长犬饲浩辉：出现地点“乡都驿”巴士站附近（午前午后共通），必杀技是投掷系的，看见其发动后及时跑开就行。

⑥东京都番长本桥政志：出现地点“兔月桥”巴士站附近（午前）或“新志山周边”北边道路的中段位置，该番长会携带1名杂兵，不过实力也就那样了，必杀技是一定时间内攻击加强，注意优先击败番长。

⑦鹿儿岛县番长加治屋隆盛：“琴觉寺周边”地图中央位置（午前）或“神七轩”地图的的右上角附近（午后），同样是没什么特点的番长，注意他的必杀升龙拳即可。

⑧长野县番长胜野忠信：出现地点“乡都御所”（注意要在“乡都御苑”的门内才能到达该位置）地图左边的凹地位置（午前午后同通），先要与两个杂兵战斗之后再与其单挑，必杀是地面波动拳，威力颇高，注意及时躲开。

4.新撰组相关事件2：触发过午前的新撰组相关事件则会在午后“真乡极”中间空地位置触发与伊东甲子太郎的事件，不过这家伙一番解释后先行就离开了。

5.午后在“神七轩”地图东北角会遇上真菜美和琴音，选择第一项琴音好感度上升，第二项则真菜美的好感度上升。

6.19：00自动回旅馆，19：30～19：50进入3楼非常口偷窥发生剧情，之后自动进入第五日。

第五日

1.起床后下楼遇见真菜美，选择第一项陪真菜美发生剧情后前往“真乡极”买土特产，之后会发生剧情并与父亲坂本隆次郎战斗，注意他的血量和防御力都非常高，做好持久战的准备，胜利后会获得武器ほうき（扫帚）。



2.新撰组相关事件1：午前前往“武念坂·参念坂”地图最下方入口附近会发生与新撰组3个杂兵战斗并救助亚矢的事件，胜利后亚矢好感度上升，之后在今日19：00前前往“池田高校”门口再次发生新撰组的相关事件。

3.番长挑战

①.群马县番长神宫纱代：出现地点“八逆神社”左下方的小巷内（午前）或“喜多野无漫宫”神社位置附近（午后），首个出现的女性番长，不过实力也就那样了，必杀技是护身系的，只要不靠近她就完全没有威胁。

②杨木县番长阿久泽淳哉：出现地点“乡都御苑”地图中央位置（午前）或“新志山周边”地图北端（午后），带两名杂兵的番长，能力不高很好对付，将其击倒后轻松过关。

③绮玉县番长新井尚也：出现地点“武锭城周边”超市对面（午前）或“兔月桥”地图中央位置（午后），必杀技威力有5星的番长，不过实力不高，多用周围的弹墙对其造成追加伤害。

④长崎县番长深窟铁也：出现地点



“乡都市役所周边”地图北上角落（午前）或“真乡极”商店门口（午后），该番长的必杀攻击威力比较高，看到其发动都跑吧，胜利后获得“大分のしおり”。

⑤茨称县番长鬼泸笃志：出现地点“戏恩华川南通り”地图大桥的位置（午前）或“乡都御苑”地图东北角处（午后），必杀技与秋田县番长草薙宪次一样，注意不要中招了，否则肯定会被其一顿暴K的。

⑥熊本县番长古闲孝一：出现地点“乡都驿”巴士站附近（午前）或“戏恩华川南通り”地图最东南角（午后），攻击很强的番长，必杀技也将近5星的伤害，小心对付。

⑦福冈县番长石松谦太：出现地点“来良水寺”境内神社门口（午前）或“乡都驿”商店附近（午后），实力平平的番长，正面必杀的威力也不大，轻松获胜。

⑧大分县番长御手洗明：出现地点“武念坂·参念坂”地图最上方（午前）或“琴觉寺周边”地图中间的三岔道位置（午后），本日最强的番长，必杀有三段，普通攻击也有4段，对付他一定要小心，守着打不要给其反击的机会，有小弟在旁边就更好了。

4.新撰组相关事件2：完成午前的事件后在“池田高校”门口再次触发事件，先打倒3个杂兵后与新撰组副长“土方岁三”战斗，和之前的战斗一样难度很大，与土方单挑前会再次与2杂兵战斗，土方的攻防能力和血量都是普通番长的数倍，必杀技中一次几乎就没血了，对付他一定要带好药，然后与其打游击战吧，这样会安全许多。

5.下午会收到真菜美的短信，在19：00以前前往“八逆神社”的神社左边发生特殊事件，此时要从真菜美，亚矢和琴音三人中选择一个做日后的告白对象，注意如果好感度不达到要求的话即使选择了在后2天也不会触发事件的。

6.19：00强制回旅馆，19：30～19：50可以发生偷窥事件，之后开始第六日。

心得体会

2.二周目开始后任意一天都可以前往“池田高校”挑战百人组喧哗祭，完成一次后第一项会变成杂兵生存战的“新撰组手エンドレス”，非常适合升级时挑战，不过第二个选择挑战47个番长＋最终BOSS的“番长皇刺宴”升级速度远远要快于生存战，但难度也成倍提升，一次会出现3个番长，全部获胜后同样能够得到一个“神社の御守”，对自己技术有信心的玩家建议挑战后一个。

第六日

1.起床后可选择是否参加“兔月桥”活动，选择第二项则自由行动，去的话可以直接挑战一个番长。

2.午前前往“时季思庵”会发生与恋人的告白事件，选择第一项接受告白，没有出现人的话则表示好感度不够，本周目无法触发恋爱结局。

3.番长挑战



①宫城县番长相泽一郎：出现地点“兔月桥”最右下角附近（午前）或“时季思庵”地图中央位置（午后），拿有球棒的番长，第一时间将其武器打下来，不然被打到会很疼的。

②岛根县番长澄川爱理：出现地点“新志山周边”地图南边的商店附近（午前）或“武锭城”地图中央位置（午后），游戏中第二个女性番长，实力一般，必杀技是投掷系的，小心别被她抓住哦。

③新泻县番长世川圭介：出现地点“武念坂·参念坂”地图中间三岔道处（午前）或“来良水寺”左边入口处（午后），必杀技是投掷系的番长，与其保持距离就能轻松获胜。

④山梨县番长大芝浅吾：出现地点“戏恩华川南通り”地图最右边的空地上（午前）或“真乡极”商店旁边（午后），必杀的威力有5颗星不过发动起来非常慢很容易躲避，总体还是难度很低的番长。

⑤佐贺县番长阵内利树：出现地点“来良水寺”土产店附近（午前）或来良水寺”境内地图的左下角附近（午后），必杀的速度很快范围也很广，发动后跑到其身后就可以躲避过去，之后利用其长时间的硬直猛扁。

⑥岐育县番长马渊浩二：出现地点“喜多野无漫宫”地图左边（午前）或“琴觉寺周边”地图右边的小巷口（午后），带2名杂兵的番长，不过实力非常差，必杀威力也不算高，轻松搞定过关。

⑦鸟取县番长都田秀平：出现地点“乡都驿”地图西北角（午前）或“武锭城周边”西面路段的中央位置（午后），必杀是让周围的人陷入眩晕状态，范围比较大，注意跑远点躲开。

⑧奈良县番长福西大辅：出现地点“神七轩”地图最右下角处（午后），注意本番长必须该日击破两名番长后才会出现，该番长的小弟很多要先击破4名杂兵后再击破6名杂兵才会与其单挑，由于是持久战所以请尽量多带点药品。

4.新撰组相关事件：收到两次土方岁三的短信后在午后前往“来良水寺”境内，在地图左下角区域会发生与伊东甲子太郎的事件，击破3名手持武器的杂兵后再与其单挑，胜利后获得他的地元超杀，不过无法将其召唤当小弟，注意他的攻击也很猛烈，小心对付。

5.百人组喧哗祭：完成新撰组全部的相关事件后前往“池田高校”，在地图最北边发生事件，此时连续选择两次第一项后会开始百人战斗，杂兵一次会出现8名左右，并且每10名能力会强化一次，杂兵中第50人是冲田而第100人是土方，他们的能力都非常高，加上杂兵满天飞，没有实力和信心的玩家不要贸然来挑战。完成100人挑战后会的到“神社の御守”，使用后直接提升一级等级，二周目开始后每天都可以来挑战，挑战一次百人组喧哗祭后可以选择挑战“新撰组手エンドレス”，不过不会出现冲田和土方，而是无止境的杂兵生存战，对于练级来说是个不错的选择。



6.19：00后强制回旅馆，19：30～19：50可以发生偷窥事件，之后是最终日。

最终日

1.最终日的时间很紧，包括挑战最后的8个番长还有最终BOSS，另外恋爱的事件也是在午前发生，想要完美的玩家一定要使用出租车了，建议多在夜游模式赚点钱再来完成最后一天。

2.13：00以前前往指定地点完成最后的恋爱事件，真菜美的位置在“真乡极”的商店门口，亚矢的则是在“来良水寺”境内的神社附近，最后的琴音是在“武念坂·参念坂”地图中央三岔道的位置，注意如果是琴音的话需要与刑警大叔先打一架，他的实力很强注意带够药品再去。

3.番长挑战

①三重县番长滨地典孝：出现地点“乡都市役所周边”商店附近（午前）或“戏恩华川南通り”地图左边的第二条小巷内（午后），实力一般的番长，不过最终日的实力都有所上升，注意别被他的必杀打到。

②香川县番长田尾正辉：出现地点“兔月桥”巴士站旁边（午前午后共同），先打倒3名杂兵后再与其单挑，注意他的必杀投掷技抓得很远。

③北海道县番长羽二生熊十郎：出现地点“琴觉寺周边”地图左边的小巷中（午前午后通用），实力同样很一般的番长，没什么难点。

④富山县番长有泽勇次：出现地点“武锭城”地图中央部分（午前）或“武锭城周边”地图西南角落（午后），实力比较差的番长，不过要注意其地元超杀使用后只要接触我方即可弹飞角色，其它倒是没什么难点。

⑤福进县番长白崎信雄：出现地点“琴觉寺”地图西方的池塘边（午前）或“乡都驿”地图东北角落（午后），必杀发动慢切距离远，几乎是个活靶子的番长，打得好甚至可以无伤击破。

⑥兵库县番长田渊优：出现地点“武锭城周边”地图中央位置（午前）或“神七轩”地图左边的道路边（午后），必杀发动速度非常快的番长，不及时躲避的话很容易中招并受到大量伤害，最好能够在其发动必杀前就干掉他。

⑦宫崎县番长全丸真吾：出现地点“乡都役所”最东北角（午前）或“乡都役苑”西北角的花园内（午后），该番长的必杀技速度快范围远，经常使用蓄力攻击，因此尽量绕到背后再攻击他比较安全。

⑧京都县番长四方浩之：出现地点“新志山周边”一下巴士站左边的通道内（午前午后通用，注意要本日挑战两个番长以上才会出现），最后的番长，必杀和攻防能力都非常强，注意带上点药品以备不时之需。

喧哗百段沟口诚

新撰组相关事件全部完成并且将47个番长全部打倒后在“池田高校”的操场中央触发与其的剧情，之后打倒他就可将其收为小弟。不过他的实力非常高，能力强得一塌糊涂并且很会防御，等级不高被其一击必杀也不是不可能，一定要带够足够的回复药，地元超杀推荐使用投掷系的，在其防御的时候给他丢上一个削减其一定体力，注意他是多周目继承的小弟，所以只用挑战一次。



最终BOSS近藤勇

15：00后强制进入最终BOSS战，BOSS是新撰组总番近藤勇，近藤勇的攻击力非常高，2、3招我方就要补血了。将其体力削减到一半以下后他会发动地元超杀，他的地元超杀一旦中招那么几乎是一击必杀，而且范围也是所有必杀中最大的，一定要及时防御，推荐与其打游击战，近身是不会占到便宜的，场地很宽敞也给我方足够的行动空间，将其打倒后获得他的地元超杀，游戏也在这里画上了一个圆满的句号（注意如果挑战的番长数不足总数量的一半则不会发生战斗直接暴机）。



通关之后

暴机后会提示玩家储存一个记录，之后读取这个记录可以开始二周目，二周目除了番长的电话和土特产的物品无法继承外所有的东西都继承（喧哗百段沟口诚除外），包括等级，金钱等，二周目能够重新选游戏难度，三周目后各种NPC的能力都会大幅度强化，可以说难度会随着周目的上升而提高。

全部武勇传取得方法

当玩家达成游戏中的一些特定条件后就会获得武勇传（类似于称号），本作的武勇传数量一共多达85个，而且很多也与收集要素有关，想要完美的玩家一定要全部取得哦。

序号	武勇名称	取得方法
1	旅先でも热视线を忘れぬ野生の狼	使用热视线与年轻女性 NPC 对眼 100 次
2	完熟の魅力に钉付けな汉	使用热视线与年长女性 NPC 对眼 100 次
3	海外に目を向けたワールドワイドな汉	使用热视线与外国女性 NPC 对眼 100 次
4	实は男が好きかもしれない汉	使用热视线与年轻男性 NPC 对眼 100 次
5	年上と见るや齿み付く反抗期の汉	使用热视线与年长男性 NPC 对眼 100 次
6	外国人と见るやメンチを切る高压外交の汉	使用热视线与外国男性 NPC 对眼 100 次
7	国家权力に抗うも相手にされなかった汉	使用热视线与警察 NPC 对眼时间合计超过 5 小时
8	地狱の鬼も震え上がる眼力王	使用热视线直接吓跑 50 名小混混（男气值较高是容易成功）
9	阎魔大王も腰を抜かす眼力神	使用热视线直接吓跑 100 名小混混
10	うんこ座りを极めた汉	任意型（青龙／白虎／朱雀／玄武）气合溜蹲姿势使用合计超过 6 小时（等级提升自动获得此蹲坐姿势）
11	いじけた空气をまとった汉	体育座气合溜蹲姿势使用合计超过 6 小时（第 37 号武勇传达成时获得此蹲坐姿势）
12	锻えるのが好きな筋肉マニア	ブリッジ气合溜蹲姿势使用合计超过 6 小时
13	腰の低すぎる汉	DOGEZA 气合溜蹲姿势使用合计超过 6 小时（第六日偷窥被真菜美抓住时获得此蹲坐姿势）
14	正座をし续けた男	SEIZA 气合溜蹲姿势使用合计超过 6 小时（第三日偷窥被真菜美抓住时获得此蹲坐姿势）
15	五十万日元も储めた汉	拥有 50 万以上的金钱
16	百万日元もの大金を储めた汉	拥有 100 万以上的金钱
17	乡都中の木刀を集めた平成の弁庆	收集齐游戏中的 15 把木刀（同时获得激光刀）
18	土产物を买いまくった气が利く汉	收集齐 15 种游戏中的 15 种土特产
19	茶道に通じた汉	喝 50 罐抹茶（薄茶）（3 种茶可以直接在土产店购买）
20	茶道を究めた汉	喝 50 罐抹茶（浓茶）
21	新たな茶の道を开いた汉	喝 50 罐抹茶（激浓茶）
22	信心深い人を目指そうとした汉	吃 50 个“精进弁当”（几种弁当都可在商店购买）
23	雅な食を求めた汉	吃 50 个“雅弁当”
24	铭果を食べつくした甘党の汉	吃过游戏中的 15 个土特产
25	断食を决行した汉	三天不吃任何食物回复气血（推荐连续睡三天）
26	断食の鬼	六天不吃任何食物回复气血
27	发型が日每违い谁だか分からない汉	变换发型合计超过 20 次（在真乡极理发店购买发型）
28	见る度に服が违うファッショナブルな男	变换服装合计超过 30 次（在真乡极服装店购买服装）
29	发型に全くこだわらない男	一周目游戏中不变换任何发型
30	服装にまったくこだわらない汉	一周目游戏中不变换任何服装
31	バッグに入りきらないほど服を买った汉	收集齐全部的服装
32	土产屋の术中にハマってしまった汉	收集齐 14 面小旗子
33	厄除けしまくったビビリな汉	在“八逆神社”捐钱合计超过 5 万日元以上
34	学业成就しまくったまじめな汉	在“喜多野天漫宫社”捐钱合计超过 5 万日元以上
35	实は彼女がメチャメチャ欲しい汉	在“来良水寺”境内的“绿结び神社”捐钱合计超过 5 万日元以上
36	信心深い汉	在所有神社捐钱总数合计超过 20 万日元以上
37	旅行なのに外に出かけなかった汉	一天不离开旅馆三楼（直接睡觉即可）
38	旅馆に笼もり续けた作家肌な汉	一周目都不离开旅馆三楼（直接睡觉到游戏爆机）
39	门限を守らない自由人	合计三次回旅馆的时间都超过 19：00（要到 19：00 时找个超过时间的巴士坐一下即可）
40	最后まで返ってこない铁炮玉汉	一周目内每天回旅馆的时间都超过 19：00
41	门限を守りきったルールに规范的な汉	一周目内每天 19：00 准时回旅馆
42	自分だけの旅行を乐しんだ汉	不参加任何休学活动暴机（每天早上到 1 楼时都选第二项不参加活动即可）
43	思い出作りに情热を燃やしたエロ汉	连续三天晚上发生偷窥澡堂事件
44	汤烟の先をあきらめなかった稀代のエロ汉	一周目中每天都偷窥女澡堂
45	大人になっても修学旅行にきてしまった汉	3 周目开始时获得
46	北海道地方をシメた汉	击破北海道番长
47	东北地方をシメた汉	青森／岩手／宫城／秋田／山形／福岛县全制霸
48	关东地方をシメた汉	茨城／枥木／群马／　斡　千叶／东京／神奈川县全制霸
49	北陆地方をシメた汉	富山／石川／福井县全制霸
50	甲信越地方をシメた汉	山梨／长野／新泻全制霸
51	东海地方をシメた汉	静冈／爱知／岐阜／三重县全制霸
52	近畿地方をシメた汉	大阪／兵库／京都／滋贺／奈良／和歌山县全制霸
53	中国地方をシメた汉	冈山／鸟取／广岛／根岛／山口县全制霸
54	四国地方をシメた汉	爱媛／高知／德岛／香川县全制霸
55	九州地方をシメた汉	福冈／佐贺／长崎／熊本／大分／宫崎／鹿儿岛县全制霸
56	冲绳地方ををシメた汉	冲绳县制霸
57	全国统一を果たした汉	47 个地区的番长全部制霸
58	一回の旅行で番长全てを殴り倒した汉	一周目内亲自击倒 47 个番长
59	四十七地元技を华丽に使いこなす汉	使用过 47 个番长的地元必杀技
60	すべての言叶を理解した汉	获得 47 个番长的资料卡片
61	拳一つで三百人の强敌を倒した汉	空手击倒 300 个小混混
62	拳一つで五百人の强敌を倒した汉	空手击倒 500 个小混混
63	拳一つで千人の强敌を倒した汉	空手击倒 1000 个小混混
64	相手の拳を见切った汉	对方攻击瞬间使用防御抓住对方 100 次（完成后送折伞）
65	谁かれ构わず敌とみなす近眼少年	殴打 50 次 NPC
66	触れる者皆伤つけた硝子细工の少年	殴打 150 次 NPC
67	外交上问题のある汉	殴打 50 次外国 NPC
68	旅の耻はかき舍ての软派野郎	与年轻女子 NPC 对话 50 次

心得体会

3.想要收集服装武器的玩家建议先将武勇传全部拿完，很多商店买不到的物品都和武勇传有关，不过也有部分例外，例如女澡堂才能拿到的ふんどし（丁字裤）。

4.穿得太少的话上街是会直接吓跑 NPC 的，另外警察也会来追你，注意不要太张扬（例如穿丁字裤上街）。

序号	武勇名称	取得方法
69	自称「年上キラー」	与年长女子 NPC 对话 50 次
70	国交を强く望む汉	与外国女子 NPC 对话 50 次
71	话し好きな汉	与年轻男子 NPC 对话 50 次
72	年长者の声に耳を倾ける汉	与年长男子 NPC 对话 50 次
73	实は英语の成绩が良い汉	与外国男子 NPC 对话 50 次
74	轹かれ续けた汉	被车子合计撞过 50 次
75	微りない汉	一周目内被警察逮捕 10 次以上
76	七日间の内に十五回も捕まった汉	一周目内被警察逮捕 15 次以上
77	タンカで喧哗を卖り续けた汉	主动发动热视线并进入喝谈 50 次
78	タンカで喧哗を卖られ续けた汉	被对方先发动热视线并进入喝谈 50 次
79	史上最强のシャバ王	男气值为恶王状态
80	史上最强のシャバ神	男气值为恶王状态后继续搞破坏达到恶神状态（达成后送三色内裤
81	セーブ无しクリア	一周目内不存档爆机（睡觉到暴机即可）
82	バス大好きな汉	乘坐过所有的巴士路线
83	铁道マニア	乘坐过所有的地铁路线
84	バス以外の乘り物を认めないバスマニア	一周目内只乘坐巴士通关（送永久免费巴士卡）
85	铁道以外に浪漫を感じない铁ちゃん	一周目内只乘坐地铁通关（送永久免费地铁卡）

全旗子入手地点

注：很多旗子一开始就算找到了也无法拿到，必须男气值到达一定程度才能够取下来

旗子地点	入手方法
乡都市役所周边	旅馆一出门对面的墙上
乡都驿	地铁站出门后楼梯下方的墙壁上
真乡极	地图上方入口拐角处附近的墙上，要使用广岛县番长的地元超杀才能取得
新志山周边	土产屋子对面的墙壁两张人物海报上，要使用广岛县番长的地元超杀才能取得（注意外表看不出来）
琴觉寺	左下角附近的栏杆上，要先蹲下后再发动热视线
琴觉寺周边	地铁站入口处
神七轩	东边土产店对面的屋檐下，需要站在车子上发动热视线
兔月桥	地图中央位置的桌子上，需要走动时发动热视线
乡都御苑	土产店对面的草丛中，要先蹲下后再发动热视线
来良水寺境内	神社投钱处左下角的一个大石头上，要先蹲下后再发动热视线
八逆神社	神社东南土产店旁边的一个帐篷内，要站在附近的椅子上再使用热视线
戏恩华川南通り	南边向右往左数第二座桥附近，需要走动时发动热视线
俺の温泉旅馆	偷窥楼梯旁老师屋子内墙壁上的“喧哗上等”挂帘后
武念坂・参念坂	地图中间一个小凸口处，要先蹲下后再发动热视线

全番长的第二出现地点

游戏中番长除了当天能够挑战以外，错过的话也可以在第二天挑战，不过也有部分番长只会出现一天，而会多次出现的番长位置则可以参考下表

番长名	出没日期	出没时间（午前）	出没时间（午后）
青森县番长葛西健吾	第二日	戏恩华川南通り	乡都市役所周边
山形县番长星川拓也	第二日	琴觉寺周边	琴觉寺
岩手县番长久慈京平	第二日	新志山周边	乡都御苑
千叶县番长筱冢直树	第三日	时季思庵	兔月桥
和歌山县番长古久保龙司	第三日	兔月桥	时季思庵
爱媛县番长曾我部允	第三日	乡都驿	戏恩华川南通り
神奈川县番长新仓和也	第三日	喜多野无漫宫	神七轩
福岛县番长宍户亮二	第四日	武念坂・参念坂	来良水寺
山口县番长福田寅吉	第四日	戏恩华川南通り	八逆神社
大阪府番长乾一	第四日	神七轩	琴觉寺
高知县番长剃谷庸介	第四日	时季思庵	时季思庵
德岛县番长天羽真也	第四日	来良水寺	来良水寺境内
秋田县番长草薙宪次	第四日	武锭城	武锭城周边
冲绳县番长比嘉茂则	第五日	新志山周边	–
静冈县番长曾根恭次	第五日	喜多野无漫宫	神七轩
石川县番长谷内达也	第五日	琴觉寺周边	乡都御所
爱知县番长犬饲浩辉	第五日	真乡极	乡都市役所周边
东京都番长本桥政志	第五日	来良水寺	来良水寺境内
鹿儿岛县番长加治屋隆盛	第五日	时季思庵	时季思庵
群马县番长神宫纱代	第六日	乡都市役所周边	乡都驿
长崎县番长深窟铁也	第六日	神七轩	喜多野无漫宫
茨称县番长鬼沪笃志	第六日	乡都御苑	乡都御苑
熊本县番长古闲孝一	第六日	琴觉寺	琴觉寺
福冈县番长石松谦太	第六日	八逆神社	戏恩华川南通り
大分县番长御手洗明	第六日	真乡极	乡都市役所周边
宫城县番长相泽一郎	最终日	八逆神社	真乡极
新泻县番长世川圭介	最终日	喜多野无漫宫	琴觉寺周边
山梨县番长大芝浅吾	最终日	神七轩	喜多野无漫宫
佐贺县番长阵内利树	最终日	戏恩华川南通り	八逆神社
岐阜县番长马渊浩二	最终日	乡都御苑	武锭城
鸟取县番长都田秀平	最终日	来良水寺	来良水寺境内
奈良县番长福西大辅	最终日	时季思庵	时季思庵

恋爱事件

恋爱事件触发后会增加指定对象的好感度，在第五日时会有事件发生并决定谁是最后的告白对象（注意要在第五天上午完成对应角色的特殊事件），好感度足够之后就可以发生后续恋爱事件了。注意每个女孩要求的好感度都不一样，还有如果未达到好感度即使是选了告白对象也不会发生后续事件。

藤泽真菜美

发生事件日期	事件发生时间地点	好感度变化
第一日	午后“俺の温泉旅馆”	–
第二日	午前“来良水寺境内”／午后“武念坂・参念坂”	好感度 +1／–
第三日	午前“武锭城”／午后“乡都御所”	好感度 +2／选第一项好感度 +1
第四日	午前“喜多野无漫宫”／午后“神七轩”	选择第一项好感度 -1，第二项好感度 +1／选择第二项好感度 +1
第五日	午前“真乡极”／午后“八逆神社”	选择第一项触发特殊事件并好感度 +1／完成午前事件并好感度合计 +4 以上选择真菜美
第六日	午前“时季思庵”／午后“兔月桥”	选择第一项接受告白／–
最终日	午前“真乡极”	最后的恋爱事件

近藤亚矢

发生事件日期	事件发生时间地点	好感度变化
第一日	午后 20：00 自动发生	–
第二日	午后“池田高校”	好感度 +1
第三日	午前“池田高校”／午后“武念坂・参念坂”	–／好感度 +1
第四日	午前“乡都御苑”	好感度 +1
第五日	午前“武念坂・参念坂”／“八逆神社”	触发特殊事件并好感度 +1／完成午前事件并好感度合计 +3 以上选择亚矢
第六日	午前“时季思庵”／午后“池田高校”	选择第一项接受告白／–
最终日	午前“来良水寺境内”	最后的恋爱事件

春日野铃音

发生事件日期	事件发生时间地点	好感度变化
第一日	午后 20：00 自动发生	–
第二日	午前“神七轩”／午后“八逆神社”	好感度 +1／好感度 +1
第三日	午前“神七轩”	好感度 +1
第四日	午后“神七轩”	选择第一项好感度 +1
第五日	午后“八逆神社”	完成特殊事件并好感度合计+3以上选择铃音（特殊事件：必须在事件发生前进入夜游模式中前往“戏恩华川南通り”与其母亲见面并选择第一项才可成功）
第六日	午前“时季思庵”／午后“戏恩华川南通り”	选择第一项接受告白／–
最终日	午前“武念坂・参念坂”	最后的恋爱事件

全地元超杀一览

获取角色	超杀名称	威力	消耗气力	效果
青森县番长葛西健吾	裸刹锐ラッシュ	★★★★☆	120	连续突进攻击
山形县番长星川拓也	ワンッーチェリー	★★★★	120	前方 360 度旋转攻击
岩手县番长久慈京平	三ッ石鬼手形	★★★★☆	170	前方突进攻击
千叶县番长条冢直树	フラワーライフドロップ	★★★★	170	近身投掷系技能
和歌山县番长古久保龙司	熊野古掌底	★★★★☆	150	前方的强力攻击
爱媛县番长曾我部允	イヨカンナックル	★★★★☆	165	前方范围攻击，附带眩晕状态
神奈川县番长新仓和也	タワーボム	★★★★	170	强力的投掷系
广岛县番长神原大悟	本场の凄み	★★★☆	120	前方发射超级热视线
冈山县番长黑住太郎	ISK スリーアミーゴ	★★★★	150	近身投掷系技能
福岛县番长宍户亮二	红牛头突き	★★★★	170	近身投掷系技能
山口县番长福田寅吉	虎怖愚ブレス	★★★★☆	150	泰山压顶攻击
大阪府番长乾一	那武和ボケ倒し	★★★★★	180	前方电球攻击，威力较高
高知县番长剃谷庸介	カッオタタキ	★★★★	180	近身投掷系技能
德岛县番长天羽真也	ヨイヨイ.ダンス	★★★★	160	360 度的回旋攻击
秋田县番长草薙宪次	イネガーヴォイス	–	150	使前方对手鞠躬
冲绳县番长比嘉茂则	カラティ	★★★★☆	170	前方直拳攻击
滋贺县番长西掘龙介	オオナマヅシェイカー	★★★★★	175	自身 360 度的范围攻击
静冈县番长曾根恭次	イラブティブ・不慈夜魔	–	100	一定时间攻击力上升＋防御无视＋吹飞效果
石川县番长谷内达也	百万石パワー	–	100	投掷金钱吸引对手注意
爱知县番长犬饲浩辉	鯨インフェルノ	★★★★☆	170	近身投掷系技能
东京都番长本桥政志	トリブルスリーアッブ	–	100	一定时间内攻击防御大幅上升，且不会出现眩晕状态
鹿儿岛县番长加治屋隆盛	ロケットスマッシュパンチ	★★★★★	180	近距离的冲拳攻击
长野县番长胜野忠信	御神渡リチョップ	★★★☆	170	近距离的范围攻击
群马县番长神宫纱代	マンマワールド	★★★★	120	自身周围产生旋风的护身攻击
枥木县番长阿久泽淳哉	腐苦屁剥き	★★★★☆	170	近身投掷系技能
绮玉县番长新井尚也	碎命の一击	★★★★★	200	前方蓄力攻击，使用后会有数秒硬直
长崎县番长深掘铁也	キャノン南蛮ブロウ	★★★★☆	150	前方三拳攻击
茨称县番长鬼沪笃志	绝对权力の印	–	150	使前方范围内对手鞠躬
熊本县番长古闲孝一	カルデラヘッドバット	★★★★☆	150	强力的突进攻击
福冈县番长石松谦太	ブタ鼻チョーバン	★★★★	180	近距离的直线攻击
大分县番长御手洗明	ヘルラウンドバンチ	★★★★☆	150	前方直线攻击
宫城县番长相泽一郎	伊达男のやせ我慢	–	100	一定时间肺活量不减
岛根县番长澄川爱理	爱の三段落とし	★★★★☆	170	近身投掷系技能
新泻县番长世川圭介	たわらかつぎ投げ	★★★★	170	近身投掷系技能
山梨县番长大芝浅吾	不死夜魔	★★★★★	200	近距离的范围攻击
佐贺县番长阵内利树	ムッゴロウ十字飞び入み	★★★★☆	120	远距离的突飞攻击
岐育县番长马渊浩二	合掌天下割り	★★★★	150	前方扇形攻击
鸟取县番长都田秀平	鬼夜眼琉イリュージョン	–	120	自身范围攻击，被攻击后进入眩晕状态
奈良县番长福西大辅	后光座禅ドロップ	★★★★★	180	自身范围攻击
三重县番长滨地典孝	伊势海老キック	★★★★★	170	跳跃攻击
香川县番长田尾正辉	グルデンッイスト	★★★★★	180	近身投掷系技能
北海倒县番长羽二生熊十郎	ベアーズタフネス	–	120	一定时间内刚体
富山县番长有泽勇次	火樽威华	★★★☆	200	一定时间内接触敌人后吹飞敌人
福进县番长白崎信雄	ダイナソーズ.テイルフック	★★★★☆	150	高速的旋转攻击
兵库县番长田渊优	ウォーターフロントキック	★★★★☆	150	前方近距离攻击
宫崎县番长金丸真吾	エクスベンスシブシブサンバンチ	★★★★☆	175	近距离攻击
京都县番长四方浩之	僧兵拳狩リ	★★★★	160	近身投掷系技能

新撰组相关角色

获取角色	超杀名称	威力	消耗气力	效果
新撰组队士冲田总司	三段突き	★★★★	220	前方扇型的范围攻击
新撰组副长土方岁三	兽王无刃	★★★★	240	前方的强力连续攻击
新撰组队士伊东甲子太郎	伊东の最后っ屁	★★★★	230	范围内投掷道具
新撰组总番近藤勇	诚の气合	★★★★★	255	超大范围的最强攻击
喧哗百段沟口诚	ごっついタイガーバズーカ	★★★★★	170	直线型的气功波

心得体会

5.游戏中算上恋爱结局的话一共有4个，想要全部完成的话最少要4周目游戏。

6.每天攻略中的最后两名番长请在击倒其它番长后再打倒（联合番长），不然可能会导致其它番长无法出现。

全技能一览

连续技类

コンボ1/コンボ2类

技能名称	威力	习得等级
素人左フック	★	初期
素人右フック	★	初期
素人ストレート	★☆	LV2
左ビンタ	★☆	LV3
右ビンタ	★☆	LV3
チョップ	★☆	LV5
右フック	★☆	LV7
ストレート	★★	LV9
左フック	★	LV10
左ミドルキック	★☆	LV10
左ジャブ	★	LV12
右ミドルキック	★☆	LV13
右ネコバンチ	★☆	LV15
左ネコバンチ	★☆	LV15
左中段正拳突き	★☆	LV17
右中段正拳突き	★★	LV17
左掌底	★☆	LV21
右掌底	★☆	LV21
左ボディブロー	★☆	LV23
右ボディブロー	★☆	LV24
左エルボー	★☆	LV26
右エルボー	★★	LV28
デンプシーロール	★★☆	LV30
左アッバー	★★	LV33
右アッバー	★★☆	LV35

コンボ3类

技能名称	威力	习得等级
喧哗ストレート	★★	初期
逆水平チョップ	★★	LV4
右脳天唐竹割り	★★☆	LV7
鼓膜破り	★★☆	LV10
ハンマーナックル	★★★	LV13
ロシアンフック	★★☆	LV16
モンゴリアンチョップ	★★★	LV19
ハイキック	★★☆	LV22
ローリングソバット	★★☆	LV25
カカト落とし	★★★	LV29
高速ストレート	★★☆	LV33
シャドーアッバー	★★	LV37
ハートブレクバズーカ	★★★	LV42



コンボーフィニッシュ（必杀技）类

技能名称	威力	习得等级
颜面前蹴り	★★★	初期
大振りビンタ	★★★	LV2
强烈ボディブロー	★★★	LV5
浴びせ蹴り	★★★	LV8
ドロップキック	★★★	LV11
里拳	★★☆	LV14
强烈正拳突き	★★★	LV16
后ろ蹴り	★★★	LV20
ブラジリアンキック	★★★	LV25
后ろ回し蹴り	★★★	LV27
ぐるぐるバンチ	★★★☆	LV32
两腕回转バンチ	★★★	LV39
侧转肘	★★★☆	LV43
延髓切り	★★★☆	LV46

立ち技类

ダッシュ攻击类

技能名称	威力	习得等级
ラリアット	★	初期
ダッシュタックル	★	LV6
ぶちかまし	★☆	LV13
ダッシュフロントキック	★☆	LV19
フライングクロスチョップ	★★	LV28
レッグラリアット	★★	LV35
两手グルグルバンチ	★	LV44

タックル攻击类

技能名称	威力	习得等级
押し倒しタックル	★	初期
ダイビボディプレス	★☆	LV13
ネックブリーカー	★★	LV26

ジャンプ攻击类

技能名称	威力	习得等级
ジャンプドロップキック	★	初期
ジャンピングキック	★	LV7
ジャンピングニー	★★	LV16
ヒーローキック	★☆	LV22
フライングボディアタック	★★	LV29

チャージ攻击类

技能名称	威力	习得等级
踏み入みアッバー	★★	初期
かち上げエルボー	★★☆	LV3
アッバースイング	★★★	LV6
アゴ掌底	★★★	LV11
飞び膝蹴り	★★☆	LV18
ロケットキック	★★★	LV22
カエルアッバー	★★★	LV28
金的蹴り上げ	★★★	LV30
バク宙キック	★★★	LV34

ダウン攻击系

技能名称	威力	习得等级
ストンピング	★	初期
ダウン蹴り	★☆	LV4
エルボードロップ	★★	LV11
ヒップドロップ	★★	LV25
ニードロップ	★★☆	LV31

背后攻击系

技能名称	威力	习得等级
背后にエルボー	★	初期
背后に里拳	★	LV9
背后にキック	★☆	LV14
背后蹴り上げ	★★	LV23

掴み技系

掴み攻击－弱系

技能名称	威力	习得等级
颜面バンチ	★	初期
ビンタ×2	★☆	LV6
ボディブロー	★☆	LV8
头突き	★☆	LV12
ボディ膝蹴り	★☆	LV17
一本足头突き	★☆	LV24
颜面膝蹴り	★★	LV29

掴み攻击－强系

技能名称	威力	习得等级
激しくボディブロー	★★	初期
严しくビンタ	★☆	LV6
激しくナックルアロー	★★	LV12
激しく一本足头突き	★★☆	LV17
激しく颜面膝蹴り	★★★	LV20
头突き乱打	★★☆	LV24
ボディ膝乱打	★★☆	LV31
严しくビンタ乱打	★★★☆	LV36
ジャイニングウィザード	★★★	LV41
金的	★★★☆	LV46

掴み攻击－投げ系

技能名称	威力	习得等级
素人投	★☆	初期
发掴み投げ	★★	LV4
一本背负い	★★	LV9
Fスープレックス	★★☆	LV13
ジャイアントスイング	★★☆	LV18
バワーボムホイップ	★★★	LV23
モンキーフリップ	★★★	LV28
垂直落下式ブレンバスター	★★★	LV33
四方投げ	★★★	LV35

羽交い绞め－投げ系

技能名称	威力	习得等级
里投げ	★★	初期
アトミックドロップ	★★☆	LV10
ジャーマンスープレックス	★★★	LV20
变形エアブレーンスピン	★★★	LV30

马骑り技

仰向げ（うつ伏せ）－弱系

技能名称	威力	习得等级
バンチ	★	初期
头突き	★☆	LV3
ワンツーバンチ	★☆	LV6
后头部破坏（仰向げ专用）	★★	LV14
颜面破坏（うつ伏せ专用）	★★	LV14
往腹ビンタ（仰向げ专用）	★☆	LV19
头ハタキ（うつ伏せ专用）	★☆	LV19
ハンマーバンチ	★★	LV27

仰向げ（うつ伏せ）－强系

技能名称	威力	习得等级
强烈バンチ	★☆	初期
强烈头突き	★★	LV8
后头部完全破坏（仰向げ专用）	★★☆	LV18
颜面完全破坏（うつ伏せ专用）	★★☆	LV18
强烈ハンマー	★★★	LV27
バンチ连打	★★★	LV34
电气アンマ（仰向げ专用）	★★☆	LV40
リバース电气アンマ（うつ伏せ专用）	★★☆	LV40

其它技能

气合溜め系技能

技能名称	习得等级
うんこ座り白虎型	初期
うんこ座り青龙型	LV8
うんこ座り玄武型	LV16
うんこ座り朱雀型	LV24
ブリッジ	LV38
SEIZA	偷窥澡堂事件习得
DOGEZA	偷窥澡堂事件习得



和三国武将一起战斗吧!

在砍杀杂兵这么多年之后，“《无双》系列”到了要改革的时候了。《联合突袭》可能就是光荣抛出的一块试金石。可以说《联合突袭》给《无双》作出了一次翻天覆地的改变，从战场配置到武将属性都和之前的游戏有着很大的不同，联机作战刷素材等设定也学习了其他作品的优点，在游戏中玩家可以体会到另一种完全不同的“无双”感受！

文 盲先知

真三國無双 MULTI RAID

ACT

真·三国无双 联合突袭			
真·三国无双 MULTI RAID			
Koei	2009年2月26日	日版	1～4人
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

系统介绍

基本操作

操作	功能
滑杆	控制武将移动
方向键	调整视角
R	冲刺
短按L	自动调整视角至前方
长按L	防御并锁定敌人
按L时滑杆任意方向+R	紧急回避
按L时按↑	切换锁定对象
按L时按←、→	切换物品
按L时按↓	使用物品（任何时候均可）
按住L键锁定后滑杆快速输入下上+△	特殊攻击
□	通常攻击（可连按）
△	强攻击（可连按）
长按△后松开	蓄力强攻击（破防）
○	切换主、副武器
空中滑杆↓+△	空中特殊攻击
R+滑杆任意方向+△	冲刺强攻击
R+△	冲刺特殊攻击
△+○	无双觉醒（觉醒槽满时）
△+○	无双乱舞（仅觉醒中）
START	调出菜单
SELECT	切换地图显示

武将状态

本作中的武将有两组重要的数字，一是“熟练度”，表示了剑、枪、戟、棍、弓、术这六类武器的熟练度，在武将升级或使用相应的武器后会上升。熟练度越高，相应种类武器的攻击力就越强，普通攻击和特殊攻击也会追加段数，数值的上限为1000。第二组数字是“能力值”，包括了体力、觉醒、攻击、防御、移动和抵抗六项，在武将升级时会上升，上限为500，在武将满级（50级）时会达到最高。在选择武将时，武将肖像下方可以看到两个六边形图，分别代表了这12项数值。在最初选择武将时，玩家可以通过六边形图看到武将未来的成长趋势，每位武将的能力上限和擅长的兵器各不相同，玩家可以自由选择适合自己风格的武将。



能力	含义
体力	武将的HP值，数值越高HP越多
觉醒	武将的觉醒槽长度，数值越高，觉醒槽增长越快，觉醒持续时间越长
攻击	攻击力，数值越高造成的伤害越高
防御	防御力，数值越高受到的伤害越少
移动	移动速度，数值越高武将移动越快
抵抗	抵御异常状态的几率，数值越高就有越高几率抵抗异常状态

城镇



和以往的《无双》不同，本作中玩家有了自己的大本营——城镇。在刚进入游戏或是完成一个任务后，玩家的武将都会在城镇中出现，玩家可以通过城镇中的各种设施来打造、强化武器，或是购买各种道具。在城镇中玩家会随机遇到一些武将，与其对话后有机会获得相应的武将卡，这些卡片能够在每场战斗过后提高城镇设施的经验值，在提升到一定程度之后，玩家就能用素材给设施升级，升级后的设施可以买到更高级的道具和武器。城镇中的谜之老人会经常告诉玩家一些有用的游戏信息，而偶尔会出现的熊猫、小女孩等NPC会给予玩家一些道具。

城镇设施	作用
万事屋	其实就是道具店，可以买卖各种道具和卖出素材
锻冶屋	合成武器的场所，随着等级的提高可造的武器也越多
工房	合成战玉的场所
学问所	合成武幻的场所
交易所	随机用一些素材换取另外一些素材，注意交换有时是很不值的
仓库	存放道具和素材的场所，存放的上限随着等级提高而提升
卫兵	在这里领取推动剧情的战役任务
揭示板	在这里领取委托任务、下载任务和各种特殊任务
转生祠	随着章节进行，玩家可以在这里更换使用的武将，道具、装备和流程进度全部保留。简单地说就是可以随时换个武将来玩

觉醒

在本作刚刚公布之时，游戏的觉醒系统就吸引了很多玩家的眼球。在觉醒槽（也就是以往的无双槽）蓄满之后按下△+○，武将就会变身和以往完全不同的形态，有的豪气万丈，有的轻盈如风，这时的武将不仅外形超酷，各项能力更是有所提升，攻击范围、跳跃高度等属性也会被加强，综合作战能力大大提升。在觉醒之后，觉醒槽的残量会逐渐减少，受到攻击时也会损失觉醒槽，如果全部消耗后武将就会恢复原形。



武器装备

本作中取消了从战场上直接“刷”武器的设定，游戏中的武器都需要玩家使用素材和金钱来打造。每位武将都有不可更改的主武器，如曹操的主武器是剑，孙尚香的主武器是弓等，而武将的副武器则可以从所有武器中自行选择一种。使用不同武器时，武将就会作出相应武器对应的武将的动作，玩家可以欣赏到拿着偃月刀、霸气十足的貂蝉或是手持长弓、灵活地躲来躲去的董卓。游戏中的武器分为六类，分别是剑、枪、戟、棍、弓和术，不同种类的武器在对付不同敌人时会有很大差别，也就是说存在着属性相克的系统。如果玩家当前所用的武器对敌人效果非常不好，那敌人身上出现的锁定光圈就会是红色，橙色、黄色和绿色光圈表示效果渐好，如果是蓝色的光圈，那就说明玩家的攻击非常有效。在攻关过程中，玩家可以根据人物的熟练度成长和关卡中敌人的情况来选择副武器，可以起到事半功倍的作用。下面就为大家列出武器的分类和属性相克情况。

武器	种类
剑	剑、双剑、长剑、大剑、刀、双刃、铁爪
枪	枪
戟	戟、双戟、十字戟
棍	棍棒、棍、铁球、鞭、双鞭、三节棍
弓	弓、刃弩
术	羽扇、铁丝、杖、扇

	轻兵	重兵	术兵	动物	固定兵器	轻兵器	重兵器
剑	5	3	1	4	2	4	2
枪	4	2	4	3	2	3	3
戟	3	5	2	3	4	1	3
棍	3	4	2	1	5	2	5
弓	3	2	5	4	1	3	2
术	2	3	4	5	1	4	2

轻兵：弓兵、剑兵等轻武器士兵	重兵：锤兵、盾兵等重武器士兵
术兵：会在空中浮游的杖系士兵	动物：虎、狼、鹰等
固定兵器：弩炮、炮台、各种墙壁陷阱等	轻兵器：雷晶机、独乐刃等小型兵器
重兵器：武装刃车、猛虎战车等大型兵器	



除了武器种类会影响战斗以外，武器上还会附加有各种能力，如攻击力增加、攻击范围扩大等，也会附加五行及阴和阳这7种属性攻击，不同的属性会带来各种不同的异常状态。在城镇的工房里合成“战玉”并装配在武器上，就能为武器附加各种能力或属性。具体的方法是在选择武器时按□键后再选择不同的战玉。要注意的是，玩家打造出一个战玉后就可以在任意数量的武器上装配，不需要重复生产战玉。另外，所有的武器都有力、技和气三种形态，技形态的武器攻击力比较低，不过可以装备多个战玉，玩家可以自由组合武器上的能力。气形态的武器攻击力适中，装备战玉的数量少，不过武器会多出一个自带的能力。力状态的武器攻击力和会心率最高，不过代价就是自带能力和装备战玉数量都最少。

属性	状态
金	进入气绝状态，通过连按按键能加速恢复
木	进入中毒状态，每隔一段时间会损失一些HP
水	被冰冻结无法行动
火	身上着火，会持续受到伤害
土	跳跃、冲刺能力大幅下降
阳	防御降低
阴	进入封印状态，无法觉醒或使用道具

在武器和战玉之外，还有一类需要玩家消耗素材去打造的物品叫做“武幻”。武幻可以看作是普通的装备，可以装在武将双手和双足四个位置。武幻共分为三类：随时有效、觉醒时有效和无双乱舞时有效，区别是产生作用的时机不同，像是“无双乱舞时有效”的武幻就只有武将发动无双乱舞的时候才有效，并不是很实用。作为新系统，武幻在游戏中的地位非常重要，加强跳跃、冲刺能力的武幻可以大大提高武将的机动性，各种特殊效果更是能让武将像用了金手指一般强大，这里就推荐几个强力武幻供大家参考。首先是居家旅行必备的“鬼神铠”，其作用是觉醒状态下被攻击不会有硬直，可以顶着敌人的攻击与之死磕。其次是“不死魂”，觉醒状态下不会死，不过被攻击时觉醒槽会减少，被打回原形后就危险了。“背水怒涛改”的作用是濒死时攻击力大幅上升，和前两个武幻配合可以随意秒杀敌武将。另外在对一些阴属性的武将时（如吕布），最好装备“封印完全抵抗”来避免被属性攻击打回原形。不过要注意的是，武幻有等级限制，武器则有熟练度的限制，即使玩家打造出了后期的超强武幻和武器，也无法给等级低的武将使用。



联机系统



从游戏的名字来看，本作就是一款注重联机作战的游戏。在城镇中时，玩家可以按START打开菜单，再按R键切换到2P界面，选择“マルチプレイ”后会看到有许多“都市”可选，这些城市其实就相当于一个个游戏房间，想联机的玩家们选择进入同一个都市就可以了。玩家们在城市里可以随意交换素材，也可以把其他玩家列入自己的好友列表。一位玩家可以在卫兵或是揭示板处领到各种任务。除了单机模式下的任务以外，这时玩家还可以选择一些联机时特有的任务，如玩家对战类任务等。在领取完任务之后，其他参与联机的玩家可以在揭示板处接下任务，这时领任务的玩家按下START键并选择开始任务就可以进行游戏了。

多人游戏时，游戏的系统也会有一些细微的差别。首先，敌武将的血槽下会出现一条“协力槽”，玩家们集中攻击该武将时协力值就会增加，槽蓄满后会出现素材作为玩家们齐心协力的奖励。其次，数位玩家在一起发动无双乱舞时会形成“激·无双乱舞”，不仅效果极其华丽，而且攻击力也比普通无双强不少。最后，在完成一个任务之后，系统会根据玩家的表现授予某位玩家MVP称号，这位玩家会得到额外的奖励。

流程攻略



本作的流程比以往的《无双》要短，不过如果你因此就以为游戏不耐玩那就大错特错了，在游戏的主线任务（即游戏中在卫兵处领到的“合战任务”）之外有着大量的分支任务（揭示板处的“依赖任务”），而且玩家很多时候都需要反复挑战某些关卡来刷取素材，所以游戏时间绝对有保证。游戏的关卡内容不算复杂，在攻略方面没有太大的难点，多练级、打造武器装备提升能力，战斗的时候记得随时嗑药，只要注意这几点就不会有太大的问题。虽然游戏分为魏传、蜀传和吴传，但是其中绝大部分的关卡是完全一样的，仅有四、五章中的部分内容有所不同，这里的流程攻略仅在四、五章部分列出各自的关卡，其他章节全部统一讲解。

共通关卡·第一章

依赖任务　野盗の罠

报酬	100G	胜利报酬	古纸の札
胜利条件	击破敌大将	敌大将	山贼亲分
特殊目标	3分钟以内开门	特殊报酬	黑炭

游戏最初试玩版中的关卡之一，完全是用来上手的。在第2个区域要清光所有杂兵才会开门，3分钟内完成就能达成特殊目标。

依赖任务　逃げた武将たち

报酬	200G	胜利报酬	星砂
胜利条件	女全武将击破	敌大将	无
特殊目标	击破妖蝶	特殊报酬	にごり油

消灭地图中的三个大众脸武将即可过关，敌武将在地图上会有特殊的标记。最上方的地图中有不少机关，和武将缠斗时很容易被偷袭，可以带一点包子随时回血。特殊目标妖蝶就在这里，不过所处位置比较高，可以用二段跳能力去打。

依赖任务　失われた荷

报酬	200G	胜利报酬	庶民の书
胜利条件	到达目标地点	敌大将	无
特殊目标	击破100人	特殊报酬	ニカワ

同样难度不高，玩家先要找到5个箱子并取得里面的物品，箱子在地图上分别以感叹号的形式表示，非常好找。收集完箱子后，到目的地的门才会开启。左边地图个人建议装备高跳之类的武幻，这样上去容易点。

依赖任务　白昼の奇袭

报酬	200G	胜利报酬	麻纽
胜利条件	击破波才	敌大将	波才
特殊目标	击破马元义	特殊报酬	幽州の涌き水

经过了前两关的学习，在本关中玩家终于可以体验到本作真正的风格了，武将、敌兵、机关、战车等各种敌人发动全方位立体攻势向玩家袭来，不小心的话就会被群殴。建议玩家提高武将的机动性，多多移动，利用地形逐个击破敌人。特殊目标的武将在地图最左边，需要用高跳类的武幻才能过去。

合战任务　黄巾贼击退战

报酬	100G	胜利报酬	大地の块
胜利条件	击破张梁	敌大将	张梁
特殊目标	击破50人	特殊报酬	真珠

本关开始的区域中有火焰从地面喷出，如果踩上去要掉不少血。在这里杀一些杂兵后出现大众脸武将，将其击破就能熄灭地上的火焰。下一个区域中敌兵会无限刷新，这里可以多杀一些小兵来完成特殊目标。敌大将虽然经常在空中浮游，但是被弓类武器克得很厉害，他的攻击力不算高，只要多受身不被连击就可以了，总体来说不难对付。

合战任务　黄巾砦攻防战

报酬	200G	胜利报酬	黑曜石
胜利条件	击破张宝	敌大将	张宝
特殊目标	破坏所有武装据点	特殊报酬	砂金

本关中的弩炮等机关不会重生，挨个地图全部破坏掉就能完成特殊目标。张宝和前一关的张梁基本没区别，打法也是一样的。

合战任务　黄巾の乱

报酬	400G	胜利报酬	竹材
胜利条件	击破张角	敌大将	张角
特殊目标	击破张梁和张宝、黄天雷全破坏	特殊报酬	鹰の像、太阳石



本关前期卡住了无数玩家的关卡，在四平八稳的几关打过之后本关的难度激增，可以说其难度比第二、第三章的大部分关卡还高。关卡初期没有什么需要注

意之处，不过进了BOSS房间后一定要打起十二分精神。这里张梁、张宝和张角会三人一起上，还有一些雷晶机等小型敌人，全部都是在会空中浮游的类型，非常难缠。另外，场地中还有名为“黄天雷”的地图兵器，黄天雷装置分为三层共有九个，会在场地中释放大范围的电击和追踪玩家位置的落雷。这里最好使用攻击范围比较大的武器，再装上加强跳跃的武幻，进入房间后优先将黄天雷破坏掉，就会免去很多干扰。BOSS们的招术和之前一样，只是三个一起上的话很容易形成无限连，一定随时注意受身和嗑药。推荐用木属性的弓来对付BOSS，本作中的毒非常厉害，只要BOSS中了毒，放着不管都能把他们毒个半死。

共通关卡·第二章

依赖任务 町を开放

报酬	300G	胜利报酬	木棉布
胜利条件	击破牛辅	敌大将	牛辅
特殊目标	全灭山贼	特殊报酬	月光石

特殊目标的位置在地图右边，将其中所有敌人杀掉技能完成特殊目标。过了地狱般的上一关之后，本关打起来非常简单。

依赖任务 黄巾の残党

报酬	300G	胜利报酬	竹材
胜利条件	压制所有据点	敌大将	无
特殊目标	击破妖蝶	特殊报酬	琥珀

在压制据点时必须把其中所有的敌人和机关全部清理干净，否则的话一离开场景就会发生据点又被黄巾军夺回的事件。特殊目标妖蝶在左上的区域。

依赖任务 紫の津波

报酬	400G	胜利报酬	猛兽の魂
胜利条件	全灭董卓军	敌大将	胡轸
特殊目标	无伤击破10人	特殊报酬	白炭

本关的地图很小，敌人会一波一波地出现，一共3波。无伤的特殊目标比较麻烦，可以选择用远程武器来打，注意弩炮的骚扰即可。第2波敌人开始会出先飞行兵器独乐刃，攻击时要注意和它的距离。将第3波敌人中的武将击败即过关。

依赖任务 隐れた侵入者

报酬	400G	胜利报酬	小灵石
胜利条件	击破徐荣	敌大将	徐荣
特殊目标	识破伏兵	特殊报酬	灵水



第一个场景里杀掉传令兵之后，他说的台词关系到特殊目标的完成。“……日升……”表示徐荣在左边的地区，“……日落……”表示他在右边，“……梦……”表示他在上方区域，“……返……”表示他就在当前的地图里。只要到相应的地区破坏那里的木箱，敌将就会从里面跳出来，击破他就过关了。由于流程很短，本关可以在游戏初期用来刷钱。

合战任务 汜水关の战い

报酬	300G	胜利报酬	孔雀石
胜利条件	突破汜水关	敌大将	华雄
特殊目标	7分钟内击破华雄、阻止李儒计略	特殊报酬	牛のなめし革、活力の札

玩家进入华雄所在的据点后，敌将李儒会开始散布毒雾，如果玩家在雾中就会持续性受到伤害。这里建议选择不和杂兵过多纠缠，快速来到左上和右上两个区域，破坏掉这里的毒雾台即可阻止李儒的计略，然后赶快进据点去杀华雄和李儒吧。

合战任务 虎牢关の战い

报酬	500G	胜利报酬	纯白の札
胜利条件	突破虎牢关	敌大将	吕布
特殊目标	击破吕布	特殊报酬	生命石

系列几乎每作都会有的经典关卡，看到名字玩家可能就会感觉到吕布的强悍。不过本关中小强的实力比较中庸，比起他身后的巨大怪兽辟邪来说不算大威胁。本关是玩家第一次遇到游戏中的巨型敌人，利用锁定时光圈出现的位置可以知道攻击BOSS的哪个部位比较有效，像是本关的辟邪就需要玩家攻击其头部的两根角，攻击其他部位的话就很容易弹刀。本关的BOSS战处有张辽、貂禅、吕布三名武将，其中吕布会守在辟邪的头顶，张辽和貂蝉则会主动与玩家交手。建议这里在排除了三名武将的干扰之后再挑战辟邪，在它头顶打角是比较安全的战术。BOSS皮糙肉厚，除了要有心理准备以外，也最好做好药品的准备。



合战任务 洛阳の战い

报酬	500G	胜利报酬	热砂の红玉
胜利条件	击破董卓	敌大将	董卓
特殊目标	5分钟之内过关、全灭计略兵	特殊报酬	孔雀の羽、黑珍珠

又是一个地面起火的关卡，这里灭火的办法是在当前区域里寻找计略兵，将所有着火的地图都灭火的话，特殊目标之一就完成了，之后收拾董卓即可。另一个特殊目标要求的时间比较紧，玩家可以不理会路上的杂兵。

合战任务 郿城の战い

报酬	600G	胜利报酬	匠の书
胜利条件	击破董卓	敌大将	董卓
特殊目标	击破天禄	特殊报酬	翡翠

另一个巨大BOSS战的关卡，BOSS场景中有两种机关，其一是雾台，全部破坏之后视野才会恢复；其二是地图中的水，碰上的话会进入土属性的重力状态，跳跃能力大减。天禄的弱点部位是角，位置非常高很难碰到，所以如果没有高跳或多段跳的话还是建议下次再来杀。武将方面，吕布会主动和玩家交手，董卓则会在体力减少到一定程度之后跳到天禄之上不下来，由于天禄的干扰玩家不易接近他，可以用远程武器把他引下来打。

共通关卡·第三章

依赖任务 前线突破

报酬	400G	胜利报酬	绢丝
胜利条件	击破貂蝉	敌大将	貂蝉
特殊目标	破坏武装刀车	特殊报酬	孔雀の羽

特殊目标武装刀车用棍类武器打起来伤害很高，多利用侧移来躲避它的电击就不难打。貂蝉在觉醒之后鞭子的攻击范围变得非常大，几乎可以和弓箭的射程媲美，要注意和她的距离。

依赖任务 许田の狩

报酬	500G	胜利报酬	灼热の砂
胜利条件	击破猛虎战车	敌大将	无
特殊目标	全灭虎	特殊报酬	巨大鱼の油

游戏中的动物是打不死的，打到空血它们就会自行逃跑，这样就算是将其消灭了。猛虎战车的打法和之前的武装刀车基本一样，多走位就不容易被打中。

依赖任务 兵粮防卫

报酬	500G	胜利报酬	猛兽の魂
胜利条件	全灭敌武将	敌大将	无
特殊目标	阻止武将合流	特殊报酬	灵珠

本关里敌人会在地图的各个方向出现，玩家要在武将出现后迅速将其干掉，只要阻止几个武将碰头就能完成特殊目标。

依赖任务 速攻战术

报酬	500G	胜利报酬	武人の魂
胜利条件	击破高顺	敌大将	高顺
特殊目标	无伤突破大门	特殊报酬	琉璃

本关虽说时间短，但是难度不高，时间是完全够用的。流程中会遇到一种“浮天台”，作用是让敌兵可以在空中随便浮游，破坏之后敌人就会落下来。之后的关卡里也会遇到增加敌人攻击力的“刚力台”、增加速度的“神速台”、增加防御的“坚甲台”等给敌人增加能力的机关，玩家在看到时最好优先将这些机关破坏。

合战任务 吕布追击战

报酬	400G	胜利报酬	桃材
胜利条件	击破吕布	敌大将	吕布
特殊目标	击破貂蝉	特殊报酬	大蛇の像

在地图右边聚集了不少武将，将他们全部消灭后吕布和貂蝉会在最上面出现，注意吕布的阴属性攻击会将玩家的觉醒状态封印住，并且无法使用道具，遇到紧急情况可以先切换场景等待恢复。

合战任务 陈留の战い

报酬	500G	胜利报酬	绢织物
胜利条件	击破张辽	敌大将	张辽
特殊目标	击破张邈	特殊报酬	光辉く札

关卡中的大部分门都需要清理掉门前的小兵才会开启，有时候小兵会在一些不好找的位置，建议按SELECT调整地图来查看。特殊目标武将会和BOSS一起出现。

合战任务 下邳の战い

报酬	700G	胜利报酬	净化の札
胜利条件	击破吕布	敌大将	吕布
特殊目标	全灭敌武将	特殊报酬	桃园の丸太



玩家和吕布的正面交锋，这个场景大部分被水覆盖，玩家如果不慎落入水中会立刻回到场景的入口处。水中、城墙上和落脚点也都有各种战船、机关和小兵骚扰玩家，不过它们的攻击欲望似乎不是很强，基本可以无视。吕布的实力比前几次加强不少，第一次将其击破后，他会以真·觉醒形态出现，攻击防御猛增，不过行动方式还是和之前差不多。如果遇到危险情况的话玩家可以立刻跳水，既不会有任何损失，还能立刻和BOSS拉开距离做补给，是个很好用的技巧。

合战任务 白门楼の战い

报酬	800G	胜利报酬	夜想の蓝玉
胜利条件	击破吕布	敌大将	吕布
特殊目标	击破貂蝉	特殊报酬	炎の鳞

这次吕布和貂蝉都骑着鸟登场，但是由于场景中风的影响玩家很难攻击到他们。这里需要玩家顺着周围的楼梯上楼寻找场景中的“强风台”，没有风了之后，BOSS就和之前的打法一样了。

共通关卡·第四章

依赖任务 囚われの身

报酬	600G	胜利报酬	大理石
胜利条件	击破袁术	敌大将	袁术
特殊目标	10分钟以内逃出城外	特殊报酬	上质な毛皮

特殊目标限定的时间可以说是绰绰有余，玩家只要看好地图不要迷路就基本都能完成，路上有很多敌人都不必过多纠缠。

依赖任务 混沌の乱世

报酬	600G	胜利报酬	坚材
胜利条件	全灭敌武将	敌大将	袁术
特殊目标	击破妖蝶	特殊报酬	高级漆

一个车轮战关卡，玩家在开始的地图中会遇到一名大众脸武将，然后在第二张地图会遇到两个……最后则是4个大众脸一起上。他们的攻击远近结合，玩家贸然攻击的话很容易被打断，最好创造单挑的机会逐个击破。在击破前3个大众脸后，妖蝶出现在第一张地图的右下，不要忘记去完成特殊目标。



依赖任务

军资金调达

报酬	700G	胜利报酬	猛兽の块
胜利条件	到达目的地	敌大将	无
特殊目标	击破100人	特殊报酬	灵珠

感觉是考验玩家耐性的一关，玩家找到标有叹号的五个宝箱后就可以前往目的地，不过要杀100个人就得花点功夫等小兵一个个刷，在杀够之后会出现特殊目标完成的提示，这时就可以去完成任务了。

依赖任务

二面防卫

报酬	700G	胜利报酬	武人の魂
胜利条件	击破张燕	敌大将	张燕
特殊目标	破坏全部机关炮车	特殊报酬	诱惑の水

地图左端和右端有盾牌标志的位置就是张燕出现的地点，他会在两边交替出现，击破一次后又会出现在另一端，玩家多跑两趟就可以了，途中可以顺手拆掉机关炮车完成特殊目标。

蜀传·第四章

依赖任务

阿斗救出

报酬	700G	胜利报酬	夜想の蓝玉
胜利条件	到达目的地	敌大将	张燕
特殊目标	无伤救出阿斗	特殊报酬	桃园の丸太

终于到了各势力独有关卡的部分了。本关比较简单，提前装备好浮游武幻，开始时直接飞向地图标有G的位置即可轻松达成特殊目标。在回来时会遇到一些抵抗，不过难度也很低，击破大众脸武将后来到指定地点完成任务。

依赖任务

三顾の礼

报酬	800G	胜利报酬	净化の札
胜利条件	击破诸葛亮	敌大将	诸葛亮
特殊目标	击破妖蝶	特殊报酬	巨大狼の像

在进入诸葛亮房间后地图上会出现大众脸武将，消灭后再进诸葛亮房间。如此反复3次，便可与诸葛亮交手，就是所谓的三顾茅庐。不过有点不明白的是，请诸葛亮出山的关卡为什么要打诸葛亮呢？难道是逼出山的不成么？妖蝶会在第二次进房间之后（就是击破徐庶后）出现在中间的地图（没杂兵的地图）。

合战任务

博望坡の战い

报酬	800G	胜利报酬	军师の书
胜利条件	击破夏侯惇	敌大将	夏侯惇
特殊目标	火计成功、5分钟之内过关	特殊报酬	象牙、大灵珠

发动火计的条件是在地图上3个大众脸武将处打破火罐。完成之后可以直接去找BOSS了。打到这里，玩家应该有不少素材可以合成一些不错的武幻和战玉了。这里比较推荐使用可以连续冲刺的武幻，提高了机动性对游戏中的战斗帮助很大。尤其是锁定敌人之后的侧移用来回避攻击相当好用。

合战任务

新野の战い

报酬	900G	胜利报酬	黄金の布
胜利条件	击破曹仁	敌大将	曹仁
特殊目标	5分钟之内曹仁出现	特殊报酬	高级漆

由于特殊目标时间的问题，建议路上不要和杂兵过多纠缠，先去3个大众脸武将处打破发动计策的道具，顺手把3个大众脸都干掉了，然后曹仁就会出现，击破曹仁任务完成。



合战任务

长坂の战い

报酬	1000G	胜利报酬	硬革纽
胜利条件	击破曹操	敌大将	曹操
特殊目标	民1人以上避难成功、民全员避难成功	特殊报酬	黑珊瑚、琉璃

蜀国总会有的"民护卫"关卡，脆弱的民众是不堪一击的，玩家需要打头阵吸引敌人的火力，在遇到敌人后以最快的速度将其清掉。在与曹操对抗的时候也最好注意一下民众的安全，只要注意的话达成特殊目标不是问题。

合战任务

赤壁の战い

报酬	1200G	胜利报酬	霸王の魂
胜利条件	击破曹操	敌大将	曹操
特殊目标	发动东南风、破坏全部楼船	特殊报酬	黄金の牙、霸王の护符

东南风的发动条件是击破全部7个祈风台，分别是据点里有2个，周围4个塔上有4个，中间的浮台上还有1个，东南风发生后，火计就会成功。曹操的船上有很多机关，全破坏后特殊目标也完成了，记得3根柱子上也有需要破坏的。BOSS战之前要先与徐晃、司马懿和曹丕打一场，曹丕死了曹操就会出现。被三个人围攻的时候仍然可以利用场景中的水来逃生。



合战任务

成都制压战

报酬	1200G	胜利报酬	金丝
胜利条件	制压成都	敌大将	刘璋
特殊目标	击破100人	特殊报酬	猛兽の角

目标城池四面环水，有两条路可以跳过去，一是直接用多段跳跃跳到小地图有显示的高台上，二是按诸葛亮说的绕栈道过去（最后还是要跳浮台）。其实这里有个很容易的方法，那就是装备一个浮游武幻，二段跳后直接飞过去，杀掉城门口的大众脸后开门。这里的BOSS也有三个，利用地形逐个击破吧。

魏传·第四章

委托任务 关羽千里行

报酬	700G	胜利报酬	夜想の蓝玉
胜利条件	击破关羽	敌大将	关羽
特殊目标	5分钟之内与关羽战斗	特殊报酬	桃园の丸太

来到关羽面前根本花不上5分钟，把他干掉也不难，本关难度相当低，打起来也比较快，可以刷刷素材。

委托任务 曹操包围网

报酬	800G	胜利报酬	净化の札
胜利条件	击破陶谦	敌大将	陶谦
特殊目标	击破袁术	特殊报酬	巨大狼の像

本关的难度也很低，袁术在任务开始一段时间后出现，击破特殊任务完成，然后再去击破BOSS即可。

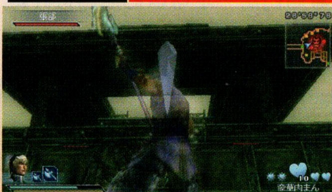
合战任务 宛城脱出战

报酬	800G	胜利报酬	军师の书
胜利条件	击破张绣	敌大将	张绣
特殊目标	5分钟之内过关	特殊报酬	象牙

又是一个需要赶路的关卡，还好地形不算复杂，在地图左上和右边各有两个武将，消灭之后BOSS面前的门开会开启。

合战任务 官渡の战い

报酬	1000G	胜利报酬	黄金の布
胜利条件	击破袁绍	敌大将	袁绍
特殊目标	5破坏大金刚车、制压乌巢	特殊报酬	高级漆、光の块



见到甄姬后会提示在1分钟内击破她，如果完成的话乌巢就会开门，想完成特殊目标的话一定要抓紧时间，击破守卫乌巢的武将后特殊目标完成。另一个特殊目标是破坏大金刚车，只要将上面的弩炮和侧面的机关都破坏就可以了。大金刚车会攻击官渡城，玩家要在城的耐久耗尽之前迅速击败BOSS和他的两个手下。

合战任务 博望坡の战い

报酬	1000G	胜利报酬	硬革纽
胜利条件	击破诸葛亮	敌大将	诸葛亮
特殊目标	看破诸葛亮的计策、击破赵云	特殊报酬	黑珊瑚、大灵珠

基本上每个场景中都藏有计略兵，消灭了所有计略兵后诸葛亮的计策就被识破了。赵云会和诸葛亮一起出来，这里有一些提供增益效果的台子不要忘记打掉。诸葛亮的攻击范围非常大，在攻击时尽量绕到他身后再出手，会相对安全一些。

合战任务 长坂の战い

报酬	1000G	胜利报酬	坚材
胜利条件	击破张飞	敌大将	张飞
特殊目标	5分钟内击破赵云、全灭补给兵	特殊报酬	琉璃、紫水晶

特殊目标赵云并不难对付，他在地图最上面的区域里，赶过去一趟完成特殊目标吧。在路上可以留意场景中的补给兵，不要错过了。与张飞战斗时周围有其他武将和战车的干扰，玩家可以先集中火力秒了最好杀的战车之后再和张飞拼。

合战任务 赤壁の战い

报酬	1200G	胜利报酬	霸王の魂
胜利条件	击破周瑜	敌大将	周瑜
特殊目标	全灭敌武将	特殊报酬	名君の像

又是一个以水战为主的关卡，可以使用浮游武幻来避免本作中让人头疼的跳跃，直接飞过大片的水域去找周瑜。BOSS战时的场景比较大，而且地面会不断有火焰喷出，在击破诸葛亮、黄盖和庞统后机关的干扰就会减轻，同时特殊目标也完成了。这关的周瑜会远程攻击，最好随时注意他的动向。

吴传·第四章

委托任务 玉玺争夺战

报酬	700G	胜利报酬	夜想の蓝玉
胜利条件	发现玉玺	敌大将	袁术
特殊目标	击破100人	特殊报酬	桃园の丸太

一个大众脸层出不穷的关卡，玩家清理掉所有的武将后袁术才会出现，击败他就能发现玉玺。特殊目标又是考验人耐性的杀小兵，慢慢刷吧。



委托任务 连锁する战场

报酬	1000G	胜利报酬	黄金の布
胜利条件	击破所有武将	敌大将	曹丕
特殊目标	击破妖蝶	特殊报酬	巨大狼の像

曹丕和甄姬会在地图两边出现，击破他们后妖蝶会在地图中央部分出现出现。最后就是与两人的决战了。注意甄姬的鞭子是木属性的，中毒之后体力减的比较多，可以预先装上防毒的武幻。

合战任务 刘表奇袭战

报酬	800G	胜利报酬	军师の书
胜利条件	击破刘表	敌大将	刘表
特殊目标	5分钟内过关、全灭敌武将	特殊报酬	象牙、大灵珠

关卡中的增援在消灭传令兵后就不会出现，不过也可以利用增援刷点经验值。这一关的地图比较复杂，可以按SELECT把地图调至最大就不容易迷路了。为了达成两个特殊目标，推荐玩家使用阳属性的武器来打，敌人中了属性后掉血飞快，很快就能搞定。

合战任务 吴郡攻略战

报酬	1000G	胜利报酬	黄金の布
胜利条件	击破所有君主	敌大将	刘繇
特殊目标	击破太史慈	特殊报酬	高级漆

在几个有野兽出没的地区可以发现太史慈，左边和右边地图各有两个大众脸武将严白虎和王朗。然后击破3个BOSS任务完成，在和BOSS血拼时一定注意自己的血量，被三个围住的话很不好办，最好赶紧吃药。

合战任务 江东平定战

报酬	1000G	胜利报酬	硬革纽
胜利条件	击破小乔	敌大将	小乔
特殊目标	5分内攻入城内	特殊报酬	大灵珠

完成特殊目标的时间比较紧，再加上地图复杂，赶路时需要节省一点时间。在城门口与大众脸纠缠的时候也建议快速解决战斗。小乔也是术型的BOSS，使用弓箭对付起来比较容易。她的速度比较快，可以使用土属性封住她的运动或是用木属性和她打持久战。

合战任务 夏口の战い

报酬	1000G	胜利报酬	坚材
胜利条件	击破黄祖	敌大将	黄祖
特殊目标	5分钟内击破甘宁	特殊报酬	琉璃

难度不高的关卡，甘宁在左边的区域里，要不了5分钟就能搞定。右边的区域里有大众脸武将守着水闸，破坏之后就可以在最上面的区域击破黄祖了。



合战任务 赤壁の战い

报酬	1200G	胜利报酬	霸王の魂
胜利条件	击破曹操	敌大将	曹操
特殊目标	发动东南风、破坏全部楼船	特殊报酬	黄金の牙、霸王の护符

吴国本关内容和蜀章基本一样，可参考前面的介绍。如果对现在武将的实力没有自信的话可以先忽略破坏船的目标，毕竟最高处桅杆的机关伤害很高，很容易被几下干掉。

共通关卡·第五章

委托任务 贼の根城

报酬	800G	胜利报酬	霸王の魂
胜利条件	击破敌大将	敌大将	山贼亲分
特殊目标	5分钟内开门	特殊报酬	虹茧

开门的条件是拿到3把钥匙，玩家要分别去右边3个区域杀杂兵，这里的杂兵会一直增援，杀够一定数量后就能得到钥匙。特殊目标的完成比较烦人，玩家可以用剑、戟等杀小兵比较快的武器来刷，然后进门杀山贼头即完成任务。

委托任务 钢と炎

报酬	800G	胜利报酬	虹色の布
胜利条件	破坏投石战车	敌大将	无
特殊目标	无伤破坏武装刀车	特殊报酬	白银の贝壳



本关用来刷素材、刷钱都不错，刚进入第五章时推荐在这里刷一下素材，打造一些好的武幻和战玉。本关中有会让人中毒的地形，在追求无伤破坏武装刀车的特殊目标时要注意别跳进去了。

委托任务 进むべき道

报酬	800G	胜利报酬	大河の黄玉
胜利条件	到达目标地点	敌大将	无
特殊目标	击破妖蝶	特殊报酬	太阳の滴

虽然目标地点并不远，但是走过去就会有提示门被关闭，玩家要走到地图的另一端，将这里的杂兵和弩炮全部清理完毕就会开门。特殊目标的妖蝶在最初的场景里，将这里的战车消灭后就会出现。

委托任务 武斗试炼

报酬	900G	胜利报酬	黑檀材
胜利条件	击破张角	敌大将	张角
特殊目标	击破颜良与文丑	特殊报酬	黄金の羽

本关是联机对战时玩家的决斗地图之一，场景只有一个，四个方向的柱子上都有弩炮，威力很大并且会重生，建议在和武将战斗时避开这些弩炮，否则攻击很容易被它们中断。特殊目标的两名武将会和张角一起出现，一个一个收拾吧。

蜀传·第五章

委托任务 马谡救出

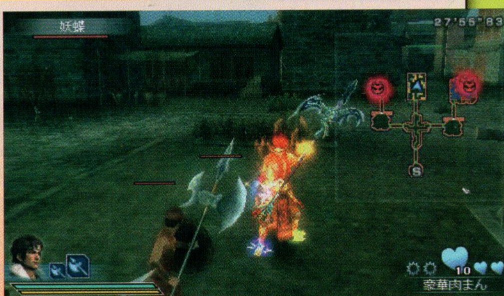
报酬	1000G	胜利报酬	虹色の砂
胜利条件	击破司马懿	敌大将	司马懿
特殊目标	无伤救出马谡	特殊报酬	猛兽の角

无伤的条件就是告诉玩家在路上不要和杂兵纠缠，直接冲到目标处即可。虽然小兵不容易打中玩家，但是旁边各种机关的偷袭则很难避免。BOSS处有三名敌将，带着他们走一走可以把他们拉开距离，之后可以逐个击破。

委托任务 热き血潮

报酬	1200G	胜利报酬	金丝
胜利条件	制压所有据点	敌大将	无
特殊目标	击破妖蝶	特殊报酬	白银の贝壳

每个势力都有的双敌将关，左边的据点有魏国的夏侯兄弟守着，右边的是吴国的孙策和周瑜，这里的压制只需要击破武将，杂兵是杀不完的。特殊目标妖蝶在地图最上方，还是比较好找的。



合战任务 定军山の战い

报酬	1200G	胜利报酬	秘术の札
胜利条件	击破夏侯渊	敌大将	夏侯渊
特殊目标	7分钟内过关	特殊报酬	月光の滴

由于特殊目标是限时过关，所以玩家可以直接无视诸葛亮的计策要求，直接去和BOSS战斗。BOSS喜欢来回乱跑，玩家可以用土属性限制其移动，或是用冰属性把他冻上再追打。

合战任务 五丈原の战い

报酬	1300G	胜利报酬	黑檀材
胜利条件	击破司马懿	敌大将	司马懿
特殊目标	7分钟内过关	特殊报酬	暗の结晶

在和BOSS战斗之前先要把这里的各种增益效果的台子打掉，否则就会发现BOSS基本是无敌的。由于BOSS战是三名敌将一起上，玩家最好事先准备好补给药品和强力武幻，这个时候玩家已经可以合成超强武幻“鬼神铠”了，被攻击无硬直的效果配合药品可以和多数BOSS死磕。

合战任务 许昌の战い

报酬	1500G	胜利报酬	君主の书
胜利条件	击破曹操	敌大将	曹操
特殊目标	全灭敌武将	特殊报酬	虹の首饰り

毕竟是打魏国的最后一关，还是有点难度的。BOSS房间内会出现大量觉醒状态的武将，被一拥而上的话容易被秒，即使用了强力武幻也有点危险。好在这里场景比较大，玩家可以多利用跑动拉开敌将间的距离，创造一对一的机会。曹操骑的凤凰威胁不是特别大，只要注意它的位置就可以了。

合战任务 樊城の战い

报酬	1200G	胜利报酬	大灵石
胜利条件	从樊城逃脱	敌大将	无
特殊目标	击破孙权	特殊报酬	太阳の滴



比较简单的一关，从城中逃脱时需要把门击破。攻击附近的虎战车后孙权才会出现，击破后特殊目标完成。

合战任务 夷陵の战い

报酬	1300G	胜利报酬	虹色の布
胜利条件	击破陆逊	敌大将	陆逊
特殊目标	阻止火计、5分钟内过关	特殊报酬	白银の贝壳、巨星のかけら

刚进入地图时可以见到大众脸武将朱然，解决掉他就成功阻止了火计。进入BOSS房间前需要打甘宁开门，如果和陆逊战斗拖延较久，甘宁会直接以觉醒状态出现。这里要特别注意补给兵，当BOSS站在补给范围内会快速回血，尽量先杀掉补给兵或是把BOSS拉出范围之外。5分钟过关的报酬巨星のかけら是做鬼神铠的重要素材，不要错过。

合战任务 建业の战い

报酬	1500G	胜利报酬	君主の书
胜利条件	击破孙坚	敌大将	孙坚
特殊目标	无	特殊报酬	无

流程比较简单不多说了，BOSS战仍然是与各武将和神兽的战斗。这里要先依次战过孙策、孙尚香和孙权，之后孙坚才会正式出来作战。吴国的神兽比较难缠，而且有两只，很喜欢趁玩家不备偷袭。在与敌将战斗时要注意和两虎的距离，看到它们接近后最好立刻拉开距离。要注意的是虎的对空攻击不弱，不要在空中停留时间太长。

魏传·第五章

委托任务 猛将连破

报酬	1000G	胜利报酬	虹色の砂
胜利条件	制压所有据点	敌大将	无
特殊目标	击破妖蝶	特殊报酬	猛兽の角

地图左边是吴将凌统、甘宁，右边则是蜀将黄忠与魏延，分别击破后任务完成。

委托任务 操り返す机甲

报酬	1200G	胜利报酬	金丝
胜利条件	击破陆逊	敌大将	陆逊
特殊目标	破坏猛虎战车	特殊报酬	白银の贝壳

在任务中前几次击败陆逊后他会逃走，最后的对决时身边就会出现猛虎战车，优先击破战车不仅是为了完成特殊目标，也为了和BOSS战斗时少一点干扰。

合战任务 石亭の战い

报酬	1200G	胜利报酬	秘术の札
胜利条件	击破陆逊	敌大将	陆逊
特殊目标	7分钟内击破凌统	特殊报酬	月光の滴

本关是个比较有特色的关卡，玩家要先跟着诈降的敌将去“奇袭”吴军，路上还需要清理杂兵来开门。之后在东北方向的地区可以遇到凌统，完成特殊目标的时间还是比较充裕的。在最后的时刻，诈降的周魴露出真面目，将他干掉再去找陆逊不迟。这里有一个刚力台给敌人提供特效，一定要先拆掉。

合战任务 合肥の战い

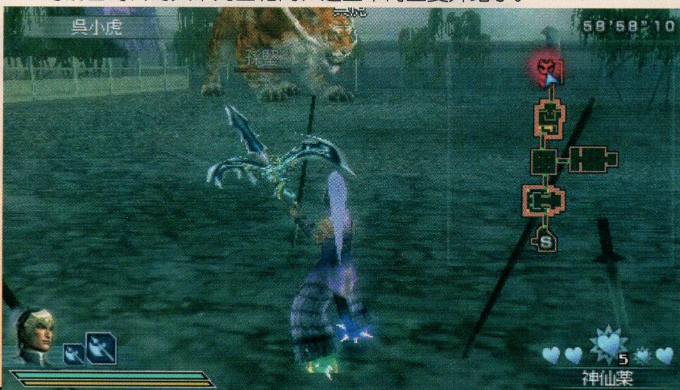
报酬	1300G	胜利报酬	黑檀材
胜利条件	击破孙权	敌大将	孙权
特殊目标	5分钟内过关	特殊报酬	暗の结晶

本关的时间比较紧，在和小兵战斗的时候如果被场景中的机关打中的话很容易中水属性，被冻上之后会浪费不少时间。孙权会在途中多次出现，不过打一打他就跑了，只有在最后才能击破，怕浪费时间的话推荐用阳属性来打。

合战任务 建业の战い

报酬	1500G	胜利报酬	君主の书
胜利条件	击破孙坚	敌大将	孙坚
特殊目标	无	特殊报酬	无

与前面蜀传的关卡完全相同，这里不再重复介绍了。



合战任务 定军山の战い

报酬	1200G	胜利报酬	大灵石
胜利条件	击破黄忠	敌大将	黄忠
特殊目标	击破庞统	特殊报酬	太阳の滴

本关的部分地形和各种机关都带有木属性，很容易让玩家中毒，可以带药预防一下，或是装备防毒的武幻。庞统会和黄忠一起出现，依次解决掉就可以了。在BOSS的场景中有一座"土击台"，中了重力状态的话会被两位远程打得毫无还手之力，一定要优先解决。

合战任务 五丈原の战い

报酬	1300G	胜利报酬	虹色の布
胜利条件	击破诸葛亮	敌大将	诸葛亮
特殊目标	破坏所有幻镜台	特殊报酬	霸王の护符

幻镜台在小地图上会有叹号表示，不难找，其中两座分别有魏延和月英把守，顺便把他们解决吧。诸葛亮的幻象会循环出现在各个幻镜台处，不过不用理他，破坏掉幻镜台幻象自然消失。击破所有幻镜台后诸葛亮真身会出现在地图最上方，当HP较低的时候他会分身，不过如果之前中了什么异常状态的话，真身会继续保持状态，紧盯着真身干掉就可以了。

合战任务 成都の战い

报酬	1500G	胜利报酬	君主の书
胜利条件	击破刘备	敌大将	刘备
特殊目标	无	特殊报酬	无

这里的地形体现出了"蜀道难"的特色，还好大部分地方可以用浮空的武幻直接飞过去。进入BOSS区域之前就要先与关、张二人战斗，之后BOSS房中又有刘关张三人和诸葛亮把守，一定要带满回复物品。这里也照例有蜀国的神兽伺候，不过青龙的攻击欲望并不强，除了冲撞和放电外几乎伤不到玩家。倒是诸葛亮在这里的威胁比较大，他会加血，会给玩家挂异常状态，最好优先解决。



吴传·第五章

委托任务 知勇集结

报酬	1000G	胜利报酬	虹色の砂
胜利条件	制压敌据点	敌大将	无
特殊目标	击破妖蝶	特殊报酬	猛兽の角

这次两国的武将没有按国别分类，而是两"勇"两"知"的组合，上方是马超和典韦，而左边是司马懿和诸葛亮，在中间杀掉一定数量的杂兵后，妖蝶就会出现。

委托任务 二つの道

报酬	1200G	胜利报酬	金丝
胜利条件	击破黄忠	敌大将	黄忠
特殊目标	击破夏侯渊	特殊报酬	猛兽の角

与两位用弓的高手的战斗，在上方的区域里遇到黄忠，这时夏侯渊也会出现，可以先回头将夏侯渊击破后再回来。两位武将都是远程攻击，尽量提高自己武将的机动性再上吧。

合战任务 樊城の战い

报酬	1200G	胜利报酬	秘术の札
胜利条件	击破关羽	敌大将	关羽
特殊目标	笼络糜芳和傅士仁	特殊报酬	月光の滴

最初遇到糜芳和傅士仁时随便打一下他们就会逃走，之后会分别出现在地图两侧。想笼络他们的话，要把他们身边的机关和杂兵都清理掉，不要动他们，这样他们就会投降。关羽身边有补给兵，最好优先解决。

合战任务 夷陵の战い

报酬	1300G	胜利报酬	黑檀材
胜利条件	击破刘备	敌大将	刘备
特殊目标	火计成功、击破100人	特殊报酬	暗の结晶、巨星のかけら

火计的成功需要玩家击破火罐，其实是个很简单的任务。刷小兵也基本没什么技术含量，最后与刘备战斗时不算很难，注意回复就可以了。

合战任务 成都の战い

报酬	1500G	胜利报酬	君主の书
胜利条件	击破刘备	敌大将	刘备
特殊目标	无	特殊报酬	无

与前面写过的差不多，请参看魏章攻略。

合战任务 石亭の战い

报酬	1200G	胜利报酬	大灵石
胜利条件	击破曹修	敌大将	曹修
特殊目标	周鲂诈降成功	特殊报酬	名君の像



遇到司马懿后会出现提示要在7分钟内击破他，之后进入BOSS所在的区域就会出现特殊目标完成的提示。司马懿会和BOSS一起出现，但是不用理他直接击破BOSS就可以了。

合战任务 合肥の战い

报酬	1300G	胜利报酬	虹色の布
胜利条件	击破曹操	敌大将	曹操
特殊目标	5分钟内通过小师桥	特殊报酬	太阳の滴

特殊目标又是限定时间，桥在地图下方，所以别和杂兵发生过多纠缠，途中挡路的大众脸武将快速干掉，力求尽快通过桥。在与曹操决战前，要先与数名武将战斗，这里有各种带毒的机关，注意不要因中毒而被干掉了。

合战任务 许昌の战い

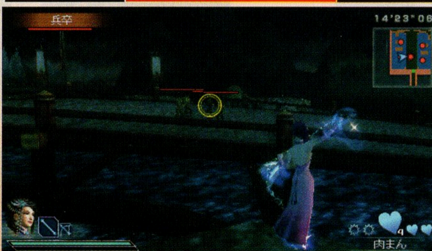
报酬	1500G	胜利报酬	君主の书
胜利条件	击破曹操	敌大将	曹操
特殊目标	全灭敌武将	特殊报酬	虹の首饰り

与蜀传相同的关卡，请参考前面的攻略。

共通关卡·第六章

委托任务 黑き暴风

报酬	1200G	胜利报酬	金丝
胜利条件	敌全灭	敌大将	无
特殊目标	破坏所有木箱	特殊报酬	黄金の牙



第六章开始所有势力的关卡又都一样了，这章关卡里的箱子大多是之前装特殊物品的红色箱子，其中会有不少好素材，敌人们掉落的也都是顶级素材，请注意收集。不过这章中的敌人和一下子加强了很多，比前一章的厉害了很多，被小兵围死也是很常见的，在进入关卡前一定要准备好装备和药品。

委托任务 幻惑の地

报酬	1200G	胜利报酬	金丝
胜利条件	敌全灭	敌大将	无
特殊目标	破坏所有木箱	特殊报酬	黄金の牙

要全灭敌人的话要先消灭这里的几个妖术兵，他们会在空中飞行，还是比较好找的，之后敌人就不会刷新了，杀掉几个大众脸武将即可过关。特殊目标的木箱可能有点不好找，需要玩家有耐心地地毯式搜索。

委托任务 操り武人

报酬	1500G	胜利报酬	古代の秘石
胜利条件	全灭敌武将	敌大将	庞统
特殊目标	无伤击破曹仁	特殊报酬	幻兽の像

想达成无伤条件有一定的运气成分，推荐使用远程武器来一点点磨，虽然时间有点长但比较保险。最终与庞统战斗时最好先把周围提供增益效果的石台打掉，这样会轻松不少。

委托任务 天顶の塔

报酬	1800G	胜利报酬	仙力材
胜利条件	全灭敌武将	敌大将	袁绍
特殊目标	5分钟内击破皇甫嵩	特殊报酬	古代の叶

比较耗费时间的关卡，玩家需要在塔中消灭当前层中所有的独乐刃，之后场景就会打开通往下一层的门。玩家要小心有些地形是会直接落到下一层去的，不慎掉下去就又要走半天。很多楼层中有增益石台做帮凶，玩家如果看到敌人身上有奇怪的颜色就说明附近有增益石台在。攀登到最高处后会遇到袁绍与一群武将一起出现，很容易被他们围殴致死，最好装备上鬼神铠等武幻，先集中火力干掉两三个敌人，之后就会好打不少。

合战任务 死凤封印战

报酬	2000G	胜利报酬	幻の布
胜利条件	击破死凤	敌大将	死凤
特殊目标	无	特殊报酬	无



接下来是和三国神兽的战斗，也是游戏中最难的关卡，神兽们血厚攻高，貂蝉与会自动复活的吕布还在附近不停地骚扰，不小心就会被他们秒杀。死凤比较喜欢在空中飞行，如果玩家对自己的操作有信心的话可以跳到它上面去打，这样不仅能集中火力对付BOSS，还不用理会吕布的骚扰。

合战任务 死虎封印战

报酬	2000G	胜利报酬	幻の丝
胜利条件	击破死虎	敌大将	死虎
特殊目标	无	特殊报酬	无

死虎的弱点是头部和尾部，其他部位很容易弹刀，打起来很不方便。用棍类武器打神兽们的威力比较强，推荐使用。吕布和貂蝉依然会出现，先解决掉他们，然后集中对付BOSS吧。死虎的攻击判定比较大，如果第一次打的话用远程武器慢慢地磨也是个办法。

合战任务 死龙封印战

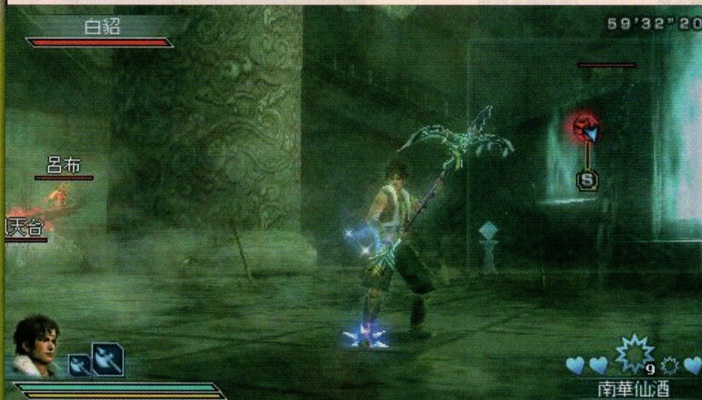
报酬	2000G	胜利报酬	仙力の札
胜利条件	击破死龙	敌大将	死龙
特殊目标	无	特殊报酬	无

死龙的HP似乎比较少，但是攻击力和攻击范围非常大，而且速度很快，想连续砍头并不容易，对自己操作有自信的玩家可以直接跳上龙头去打，不过要注意周围机关的骚扰。在BOSS出招的时候多利用R键向不同方向回避，当然，备齐回复药品也是必须的。

合战任务 武幻螺旋

报酬	2000G	胜利报酬	天空の宝玉
胜利条件	击破吕布	敌大将	吕布
特殊目标	击破貂蝉、击破黑吕、白貂	特殊报酬	古代の水晶、天空の衣

作为最后一关，本关实在有点拿不出手，感觉比前三关简单了不少。玩家可以先把场景中底层及楼梯上的风台都打破，就可以和吕布正式决战了。由于击破吕布一次之后就结束了，所以玩家先把特殊目标都完成了再和吕布玩吧。



资料篇

无双传收集

本作中每位武将都有一个属于自己的独特关卡“无双传”，玩家在某些任务中可以看到一些红色的特殊宝箱，打破之后就可以获得某某武将的“无双传”。之后在城镇揭示板处就会出现一类无双传任务，这些任务一般难度不低，玩家也只有一条命，不过在完成之后可以获得相应的武将打造最高级武器的素材，想打造最强武器的话挑战无双传是少不了的步骤。下面就为大家列出所有武将无双传的获取关卡。

武将	关卡
甄姬	魏传・第四章“官渡の战い”
夏侯惇	魏传・第四章“关羽千里行”
典韦	魏传・第四章“宛城脱出战”
许褚	魏传・第四章“长坂の战い”
夏侯渊	魏传・第五章“定军山の战い”
徐晃	魏传・第五章“曹操包围网”
张郃	魏传・第五章“操り返す机甲”
曹仁	魏传・第五章“石亭の战い”
司马懿	魏传・第五章“五丈原の战い”
张辽	魏传・第五章“猛将连破”
曹丕	魏传・第五章“合肥の战”
曹操	魏传・第六章“幻惑の地”

武将	关卡
孙尚香	吴传・第四章“连锁する战场”
小乔	吴传・第四章“江东平定战”
孙坚	吴传・第四章“玉玺争夺战”
太史慈	吴传・第四章“吴郡攻略战”
黄盖	吴传・第四章“刘表奇袭战”
凌统	吴传・第四章“夏口の战い”
吕蒙	吴传・第五章“樊城の战い”
周泰	吴传・第五章“石亭の战い”
周瑜	吴传・第五章“知勇集结”
陆逊	吴传・第五章“夷陵の战い”
孙策	吴传・第五章“二つの道”
甘宁	吴传・第五章“合肥の战い”
孙权	吴传・第六章“天顶の塔”

武将	关卡
赵云	蜀传・第四章“阿斗救出”
关羽	蜀传・第四章“成都制压战”
张飞	蜀传・第四章“长坂の战い”
诸葛亮	蜀传・第四章“三顾の礼”
庞统	蜀传・第四章“博望坂の战い”
马超	蜀传・第五章“马谡救出”
黄忠	蜀传・第五章“定军山の战い”
魏延	蜀传・第五章“夷陵の战い”
关平	蜀传・第五章“黑き血潮”
月英	蜀传・第五章“五丈原の战い”
刘备	蜀传・第六章“操り武人”

武将	关卡
貂蝉	任意势力第二章“虎牢关の战い”
张角	任意势力第二章“黄巾の残党”
董卓	任意势力第三章“下邳之战”
袁绍	任意势力第三章“兵粮防卫”
吕布	任意势力第六章“黑き暴风”

宝物收集

游戏中当玩家达成了一些特定的条件之后会获得宝物作为奖励。虽然这些宝物没有什么实际用途，不过可是炫耀的资本哦。

宝物	获得方法
史记	第三章通过
孟德新书	魏传全部通关
孙子兵法	吴传全部通关
兵法二十四篇	蜀传全部通关
遁甲天书	第六章通过
玉玺	多次战斗胜利
玉龙纹璧	多次达成特殊目标
绝影	获得多数的无双传
九锡	获得大量战利品
太平要术の书	用所有无双武将获得过胜利
和氏の璧	将任意武将培养至最高等级
赤兔马	多次击败吕布
武神像	击败过所有无双武将
芭蕉扇	打造出终极武器
莫邪の宝剑	打造出所有最高等级的武幻
五光石	打造出所有最高等级的站玉
山海经	获得无双武将的卡片
铜雀	将都市培养至最高等级
四神像	多次与人联机
的卢	获得多次联机决斗的胜利

素材收集

在游戏里，玩家最关心的恐怕就是用以打造武器装备的各种素材了。由于游戏允许在联机时交换素材，所以基本有机会联机的玩家都不太会因素材问题发愁。不过有时候差那么一两个素材就是找不到的感觉也很让人头疼，所以这里就为大家列出所有素材的获取方法以供参考，在缺某种素材时可以按照表中的方法去找。将城镇中的各设施升到最高级时可以获得一个顶级素材。刷素材时不用非把关卡完成，拿到素材之后直接退出关卡一样能获得素材，而且还能节省大量时间。不过要注意的是，这里列出的方法并非惟一，如果你找到了某些稀有素材有更好的获得方法，欢迎与我们分享。另外，各武将无双传中所获得的稀有素材这里不再一一列出。

金

素材名	入手方法
古い棒	1章“逃げた武将たち”中的敌兵掉落
真珠	1章“黄巾贼击退战”的特殊报酬
琥珀	2章“黄巾の残党”的特殊报酬
砂金	2章“汜水关の战い”中的武装刀车掉落
水晶片	2章“汜水关の战い”中的武装刀车掉落
黑铁棒	2章“虎牢关の战い”中的敌兵掉落
黑真珠	2章“紫の津波”中的独乐刃掉落
翡翠	2章“洛阳の战い”中的虎战车、机关炮车掉落
珊瑚	2章“虎牢关の战い”中的武装刀车掉落
白水晶	2章“虎牢关の战い”中的武装刀车掉落
钢の延べ棒	4章各关的术兵掉落
琉璃	3章“速攻战术”中的敌兵掉落
象牙	4章“二面防卫”中的机关炮车掉落
黑珊瑚	4章“长坂の战い”中的独乐刃掉落
紫水晶	4章“混沌の乱世”武将纪灵掉落
白金の棒	5章“钢と炎”中的术兵掉落
白银の贝壳	5章“钢と炎””中的武装刀车、投石战车掉落
黄金の牙	5章“钢と炎”中的连弩战车掉落
虹色の首饰り	5章“钢と炎”中的机关炮车掉落
黄水晶	5章各关的投石战车掉落
仙界の棒	6章“幻惑の地”中的术兵掉落
幻の柱石	6章“天顶の塔”中的独乐刃掉落
仙界の合金	6章“天顶の塔”中的独乐刃掉落
古代の腕	6章“幻惑の地”中的雷晶机掉落
古代の水晶	6章“武幻螺旋”的特殊报酬
白虎の斗气	6章“黑き暴风”武将高顺掉落

木

素材名	入手方法
白蜡木	1章“逃げた武将たち”中的敌兵掉落
竹材	1章“逃げた武将たち”的木箱中掉落
木棉布	1章“逃げた武将たち”的木箱中掉落
麻纽	1章“逃げた武将たち”的木箱中掉落
黑炭	1章“黄巾贼击退战”武将程远志掉落
硬木	2章“隐れた侵入者”中的弓箭手掉落
桃材	2章“隐れた侵入者”的传令兵掉落
绢织物	2章“紫の津波”的木箱中掉落
绢丝	3章“前线突破”的胜利报酬
白炭	2章“虎牢关の战い”武将高顺掉落
紫の灵木	3章“速攻战术”的弓箭手掉落
坚材	3章“速攻战术”的木箱中掉落
黄金の布	3章“速攻战术”的木箱中掉落
硬革纽	3章“速攻战术”的木箱中掉落
桃园の丸太	3章“下邳の战い”的特殊报酬
魔封木	6章各关的术兵掉落
黑檀材	5章“钢と炎”的木箱中掉落
虹色の布	5章“钢と炎”的胜利报酬
金丝	5章“武斗试炼”的木箱中掉落
虹茧	5章“贼の根城”的胜利报酬
仙界の灵木	6章“幻惑の地”的弓箭手掉落
仙力材	6章“天顶の塔”的木箱中掉落
幻の布	6章“天顶の塔”的木箱中掉落
幻の丝	6章“天顶の塔”的木箱中掉落
古代の叶	6章“操り武人”武将黄盖掉落
青龙の斗气	6章“操り武人”武将吕蒙掉落

水

素材名	入手方法
古纸の札	1章“白昼の奇袭”的木箱中掉落
庶民の书	1章“逃げた武将たち”的木箱中掉落
にごり油	1章“逃げた武将たち”的特殊报酬
幽州の涌き水	1章“黄巾贼击退战”武将张曼成掉落
纯白の札	2章“虎牢关の战い”的木箱中掉落
匠の书	2章“洛阳の战い”的木箱中掉落
灵水	2章“洛阳の战い”武将王允掉落
巨大鱼の油	2章“隐れた侵入者”武将徐荣掉落
净化の札	4章“三顾の礼”、“下邳の战い”、“曹操包围网”的胜利报酬
军师の书	4章博望坡の战い、宛城脱出战、刘表奇袭战的胜利报酬
高级漆	4章“混沌の乱世”的胜利报酬
诱惑の水	3章“速攻战术”武将高顺掉落
秘术の札	5章“进むべき道”的木箱中掉落
君主の书	5章“钢と炎”的木箱中掉落
太阳の滴	5章“进むべき道”的特殊报酬
月光の滴	5章“武斗试炼”武将张角掉落
仙力の札	6章“天顶の塔”的木箱中掉落
仙人の书	6章“天顶の塔”的木箱中掉落
幻の蜂蜜	6章“操り武人”武将庞统掉落
仙界の万能油	6章“操り武人”武将吕蒙掉落
玄武の斗气	6章“幻惑の地”敌武将掉落

土

素材名	入手方法
巨石の块	1章“逃げた武将たち”中的敌兵掉落
黑曜石	1章“逃げた武将たち”的木箱中掉落
孔雀石	1章“逃げた武将たち”的木箱中掉落
星砂	1章“白昼の奇袭”的木箱中掉落
鹰の像	1章“逃げた武将たち”敌武将掉落
大铁块	2章“隐れた侵入者”中的敌兵掉落
小灵石	2章“许田の狩”的木箱中掉落
热砂の红玉	2章“洛阳の战い”的胜利报酬
灼热の砂	2章“虎牢关の战い”的木箱中掉落
大蛇の像	3章“兵粮防卫”敌武将掉落
钢の棘	3章“速攻战术”中的敌兵掉落
大理石	3章“速攻战术”的木箱中掉落
夜想の蓝玉	3章“速攻战术”的木箱中掉落
白银の砂	3章“速攻战术”的木箱中掉落
巨大狼の像	4章“连锁する战场”敌武将掉落
金刚石の块	5章“武斗试炼”中的敌兵掉落
大灵石	5章“钢と炎”的木箱中掉落
大河の黄玉	5章“钢と炎”的木箱中掉落
虹色の砂	5章“武斗试炼”的木箱中掉落
名君の像	5章“武斗试炼”敌武将掉落
仙界の巨块	6章“幻惑の地”中的敌兵掉落
古代の秘石	6章“幻惑の地”的木箱中掉落
天空の宝玉	6章“幻惑の地”的木箱中掉落
仙界の白砂	6章“天顶の塔”的木箱中掉落
幻兽の像	6章“操り武人”武将黄盖、曹仁掉落
黄龙の斗气	6章“天顶の塔”武将袁绍掉落

阴

素材名	入手方法
大地の魂	1章“白昼の奇袭”的木箱中掉落
月光石	1章“白昼の奇袭”武将马元义掉落
猛兽の魂	2章“虎牢关の战い”的木箱中掉落
灵珠	2章“鄗城の战い”敌武将掉落
武人の魂	3章“速攻战术”的木箱中掉落
大灵珠	4章“博望坡の战い”的特殊报酬
霸王の魂	5章“贼の根城”的特殊报酬
武人の魂	4章“二面防卫”的胜利报酬
暗の结晶	5章“定军山の战い”武将庞统掉落
仙人の魂	6章“天顶の塔”的木箱中掉落
仙界の灵珠	6章“天顶の塔”武将张鲁掉落
地の秘宝	6章“死凤封印战”武将吕布掉落

阳

素材名	入手方法
活力の札	1章“黄巾贼击退战”武将张梁掉落
太阳石	1章“黄巾の乱”武将张角掉落
光り辉く札	2章“隐れた侵入者”武将徐荣掉落
生命石	2章“虎牢关の战い”的特殊报酬
生命の护符	4章“混沌の乱世”的特殊报酬
光の块	4章“官渡の战い”的特殊报酬
霸王の护符	5章“五丈原の战い”、“赤壁の战い”的特殊报酬
巨星のかけら	5章“夷陵の战い”的特殊报酬
仙界の护符	6章“天顶の塔”武将皇甫嵩掉落
天空の衣	6章“操り武人”武将庞统掉落
天の秘宝	6章“武幻螺旋”武将貂蝉掉落

火

素材名	入手方法
短刃のかけら	1章各关的敌兵
长刃のかけら	1章各关的敌兵
广刃のかけら	1章各关的敌兵
牛のなめし革	1章“逃げた武将たち”武将候成掉落
ニカワ	1章“逃げた武将たち”武将文丑掉落
铁の短刃	2章各关的敌兵
铁の长刃	2章各关的敌兵
铁の广刃	2章各关的敌兵
孔雀の羽	2章“紫の津波”敌武将掉落
骨の冠	2章“虎牢关の战い”武将　布掉落
钢の短刃	2章各关的敌兵
钢の长刃	3章各关的敌兵
钢の广刃	3章各关的敌兵
炎の鳞	3章“白门楼の斗い”的特殊报酬
上质な毛皮	4章“二面防卫”武将张燕掉落
虹色の短刃	5章各关的敌兵
虹色の长刃	5章各关的敌兵
虹色の广刃	5章各关的敌兵
黄金の羽	5章“武斗试炼”武将文丑掉落
猛兽の角	5章“武斗试炼”武将华雄掉落
仙界の短刃	6章各关的敌兵
仙界の长刃	6章各关的敌兵
仙界の广刃	6章各关的敌兵
怪鱼の鳞	6章“操り武人”武将许褚掉落
怪鸟の大爪	6章“操り武人”武将曹仁掉落
朱雀の斗气	6章“幻惑の地”敌武将掉落

真三國無双 MULTI RAID

幻想无形式限制 新形态华丽无限

FTG

异说 最终幻想

ディシディア ファイナルファンタジ-

Square Enix	2008年12月18日	日版	1～2人
6090日元	无对应周边	对应玩家年龄：15岁以上	

文 白夜（levelup.cn）

既然敢高喊“为了纪念电视游戏历史上最优秀的RPG《最终幻想》诞生20周年”，《异说 最终幻想》（后简称《异说》）就已经注定了将以极高的素质面对玩家。面对改为对战游戏是否还能成功的质疑，《异说》可以说交上了一份让人很满意的答卷——简单易上手的操作配合新颖且可研究性强的战斗系统、丰富到令人发指的可玩要素及收集要素，还有游戏本身所具有的特别历史意义，《异说》凭借这些足以成为PSP平台最优秀游戏阵容的一员。

正式进入游戏之前的准备

◆数据安装（Data Install） 本作和《怪物猎人 携带版 2nd G》一样支持记忆棒安装以改善读取速度。游戏提供了三种容量的数据安装供玩家选择，分别是243MB（战斗数据）、371MB（战斗和故事模式数据）和526MB（完全数据）。安装数据容量越大，游戏的读取速度将会越快，玩家可根据自己的存储设备容量自由选择。

◆个人数据 在选择了New Game之后，系统首先会强制玩家制定一个类似个人游戏计划的数据。依次包括：

・昵称，玩家可根据喜好自取。

・游戏频率。

三个选项分别是偶尔玩（すこしだけ游ぶ）、有节制地玩（ほどよく游ぶ）以及全天都在玩（とことん游ぶ）。这个选择主要影响主菜单以及Customize Menu下陆行鸟的行走速度，选择的游戏频率越高陆行鸟的行走速度越快（以战斗次数为指标），当其走到有陆行鸟野菜图标的地方时便会有奖励出现，比如“下一场战斗中获得的经验值×5”，而当其走到有宝箱图标的地方时便会给玩家带来特典道具的奖励，所以，即使玩的频率不高，也请选择“とことん游ぶ”吧！



选项	战斗次数	特典
すこしだけ游ぶ	15次	チョコボの毛
ほどよく游ぶ	30次	チョコボの羽
とことん游ぶ	60次	チョコボの尾

・特别游戏日。

玩家要在一周中选择一天作为特别游戏日。特别游戏日的设置则会使玩家在当天到来的时候获得大量奖励特典，在当天玩的话会有不少好事情发生哦！不过需要注意的是在特殊游戏日这个设定经过修改之后，当周的特殊日将不再出现，修改后的结果在下一周才会生效！不过我们依旧可以通过修改PSP内置时钟来获得“天天都是特别日”的效果！（笑）

*个人数据在游戏正式开始后可以在主菜单的プレイヤ-デ-タ设定选项里随时更改。

游戏模式

故事模式 ストーリーモード

从秩序之神科斯莫斯（コスモス）势力中最初的十名角色中选择一名主人公展开各自故事的模式，每个角色都有各自专用难度不同的5个流程关卡。关于此模式稍后会在流程攻略中详细介绍。

快速战斗模式 クイックバトル

选择角色、规则以及场地等条件后直接体验战斗的模式。这个模式相对于故事模式有以下几点意义存在：

◆更多可使用角色

相对于科斯莫斯阵营的历代主角，卡奥斯阵营的历代反派角色同样拥有独特的魅力和超高的人气。在故事模式里玩家只能选择科斯莫斯阵营的角色进行游戏，而在快速战斗模式里玩家则可以使用包括卡奥斯阵营的角色在内的所有角色来进行游戏。当然，卡奥斯阵营的角色要单独花费游戏中的PP值购买，统一售价500PP。

◆设定战斗条件

故事模式里的敌人等级都是固定的，对于战斗条件的限制比较大，而且并不能够随心所欲想挑战谁就挑战谁，快速战斗模式就解决了这个问题。在快速战斗模式中，对手的等级甚至战略等都可以由玩家设定，如果你对自己培养的角色和操作技术有信心的话，挑战等级高过你10级的对手也未尝不可。

◆更多AP

AP是技能成长的关键数值，在故事模式中大部分战斗一般都只能获得1或者2AP。而在快速战斗模式中每场战斗都会设置一特定条件的AP Chance，比如"打出高于2000伤害的HP攻击"等，如果能够成功达成的话则在战斗胜利后一般都可以获得3AP，更有助于技能成长。



▲注意右下的AP Chance提示。

◆稀有素材取得

游戏中存在很多素材，在跟特定的人物战斗中满足一定条件的话就有一定几率获得，这些在游戏中按△进入的Customize Menu中的バトルライズ选单中就可以看到。并且游戏还推荐了获得这种素材的条件，比如素材"浮力の珠"就推荐玩家在与LV99的库迦（クジャ）对战中成功将其ブレイク时获得，如此一来最直接的方法就是在快速战斗模式中将对手调整成LV99的库迦并达成条件。



通信对战模式 通信モード

使用PSP无线机能与其他玩家进行对战的模式。进入后有5个选项。

◆オンラインロビー：

在线大厅。进入后先要从16个房间中选择一个（房间的名字都是历代《FF》游戏中的地名），随后就可以看到在这个房间里的其他玩家了。选定其他玩家后按○键就会打开一个菜单，"対戦を申し入む"就是发送对战邀请，对方接受的话两人就会进入游戏中开始对战了。

◆オフラインロビー：

离线大厅。只要对战过的朋友卡就可以被存在玩家的记录里，在线下大厅里就可以随时随地和这些朋友的幻影镜像对战（ゴースト对战）。按下□键就可以看到朋友幻影的详细信息，而且还会根据该朋友的游戏习惯由系统给出一个强度等级（RANK）和性格（TYPE）。不过需要注意的是可保存的朋友卡片上限是50张，太多的话要随时清理哦。如果有重要朋友的卡片不想因误操作而删除的话，可以打开卡片保护（カード保护 オン），可保护的卡片上限是34张。

◆フレンドカード设定：



▲拥有一套"源式装备"的特殊朋友卡——ギルガメッシュ。

朋友卡片设定。玩家在这里可以编辑自己的朋友卡片和自己的幻影镜像。这个卡片就代表了玩家的身分，所以选一个漂亮的头像并写上自己的个性签名吧！

CheckPoint 朋友卡：

朋友卡分为很多种，如果你和其他玩家对战过的话，那么朋友那里所持的卡片也会一并存到你的档案里，这有些类似于现在的SNS网络，通过朋友认识朋友的朋友。此外，通过莫古利赠送或者输入特定密码还会获得一些特殊朋友卡片，通过和他们的幻影镜像对战有机会获得不少好装备哦！

◆アーティファクト：

神器。在与朋友的对战获得胜利时，有一定的几率会得到一些武器，这些便是神器了。在最初得到时，这些神器一般都是"无名的盾"或"无名的剑"，玩家需要在这里给它们起一个名字。如果将这些神器装备上的话，在与朋友的对战中就有可能将它们送给朋友，之后这件武器的足迹就会在HISTORY中显示出来——历代主人和这些主人给它起的名字。当然，你也可以在这里将这些武器卖掉换取不菲的GIL。拥有神器的上限是20个。



▲按□键可以分别在武器具体情报和价值之间切换显示方式，画面最右下会显示当前神器是以哪种武器为基础的。

◆すれさがいカード配信：

通过无线功能将自己的朋友卡片发送出去或者是接收别人的朋友卡片。通过交换卡片还可以根据人数不同获得相应的PP。这个功能选择执行之后PSP就会处于待机状态，然后将PSP带在身上，如果周围有同样打开此功能的玩家的话就会自动接收到别人的卡片了。平常坐公车或地铁的时候打开这个功能，也许会有意外的发现哦。

PP商店 PPカタログ

游戏中随时可以得到PP，通过战斗，通过关卡奖励等等，这也就是所谓的游玩点数（Play Point）。当玩家得到的PP累计达到50后，主菜单便会开启PP商店模式。得到这些PP后，在这里可以消费以换得一些游戏的新要素。比如卡奥斯势力角色的使用权就是在这里买到的。此外，随着游戏进程的推进，可购买的项目还会增加。

博物馆 プレイヤーデータ设定

将两名角色的故事模式通关即可开启主菜单的博物馆模式。在这里收录了本作中的很多资料。包括角色图鉴、召唤兽图鉴、游戏中的过场动画以及背景音乐欣赏、玩家头像、战斗记录数据、战斗回放和编辑。向着全资料收集努力吧！

玩家数据设定 プレイヤーデータ设定

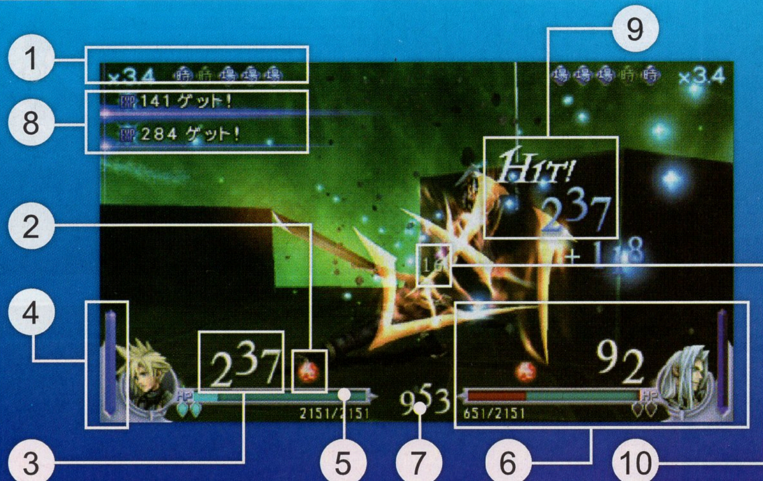
对游戏开始时玩家选定的昵称、游戏频率以及特别游戏日的资料进行修改。

选项设置 オプション

根据自己的习惯和喜好对游戏的视角操作以及字幕等选项进行设置。选项会根据游戏的进程有所增加，此外这里还有游戏中的小知识介绍。

战斗系统解析

战斗画面解说



①玩家所装备饰品当前在战斗中的效果。
②玩家装备的召唤石。
③玩家使用角色目前的勇气值（ブレイブ，后简称BRV）值。
④玩家使用角色目前的EX槽以及其积攒状况。
⑤玩家使用角色目前的HP值。HP槽上限是1000，如果超过了便会在下方用一颗宝石显示，也就是一颗宝石代表1000HP。
⑥对手的HP\BRV\EX槽以及召唤石显示。
⑦地图勇气值（マップブレイブ）。将对手打致ブレイク（BRAKE）状态后即可获得。
⑧玩家在战斗过程中通过用HP攻击击中对手即时获得的经验值。
⑨HIT字样后显示的大数字代表对对手造成的HP伤害，“+118”则代表由于受到攻击的冲击力使对手撞到战斗场景中的建筑等造成的追加伤害。
⑩BRV攻击或HP攻击击中对手时身上跳出的小数字代表给对手造成的BRV伤害。

关键词解说

ブレイブ（简称BRV） 在本作中，玩家的基本攻击方式分为HP攻击和BRV攻击两种，虽然战斗的最终目的是将对手的HP削减为0，但BRV可以说和HP有着同样重要的地位。因为它决定着玩家的HP攻击伤害值，也就是玩家每一次HP攻击扣掉对手HP的数值。换句话说，当前拥有的BRV值越高，HP攻击的伤害也就越大。所以玩家在使用HP攻击的同时也要积极使用BRV攻击来抢夺对手的BRV值，来使自己的每一次HP攻击都有效率。如果BRV够高的话，足以对对手造成一击必杀的效果。

ブレイク（BRAKE） BRV值削减至0就会进入ブレイク状态。不过每个角色都存在BRV的基本值，如果被打致ブレイク状态过一段时间就会恢复到这个基本值了。如果将对手打至ブレイク状态，不仅会使自己的HP攻击伤害加大，还会有两个优势：获得地图BRV，从而使HP伤害进一步加大；在对手的BRV从0恢复到基本值这段时间内，对手的BRV值不被计算，所以这段时间内即使被攻击到HP的伤害也为0。

EX槽、EX模式（EXモード）以及EX爆发技（EXバースト） 玩家在战斗中击中对手时会从对手身上打出许多蓝色的EX力量（EXフォース），操纵角色靠近这些EX力量时，玩家就会吸收它们从而使EX槽上升。当EX槽积攒满时玩家所控制角色便可以随时进入EX模式。战斗中玩家要时刻注意画面中这些EX力量的动向，在一般状况下它们是会悬浮在空中不动的，但如果看到它们开始往一个方向击中漂浮，那便是场景中出现了收集EX力量的EX核心（EXコア），提前对手获得EX核心也是胜利的关键。

在EX模式中角色的战斗能力将大幅度提升，所有的BRV攻击都会是会心一击，而且根据角色不同还会有一些有利的附加效果存在。拿《FFⅦ》主角克劳德举例，在EX模式下的克劳德便同时具有“HP徐徐恢复（リジェネ）”、“全攻击破坏防御（アルテマウエポンCRUSH）”以及“HP越高攻击力越高（アルテマウェポンATK）”的效果。



▲玩家要冷静完成EX爆发技的特殊操作以求发挥其最大威力。

此外，EX模式下最具有意义的一点便是可以发动给对手巨大伤害的EX爆发技，在EX模式中，玩家只要用HP攻击成功击中对手便可以根据画面提示再度按下□键便可以发动EX爆发技了。EX爆发技会先给对手的BRV值造成巨大伤害并将这些BRV转为玩家所有，随后发动HP攻击一举击溃对手。需要注意的是，每名角色的EX爆发技过程中都会有一些特殊操作，冷静按画面提示完成这些操作才能发挥EX爆发技的最大威力。当然，玩家在战斗中也有可能被对手发动的EX爆发技击中，此时要连打□键使自己的防御力上升，不过要注意图示，按得过于疯狂了反而会是防御力下降。

操作指南

按键	作用	备注
L	锁定	锁定对手，此外还有锁定EX核心的能力，不过需要先习得并装备。
R	防御	仅仅按下R键那一两秒的时间内正面有防御判定
○	BRV攻击	可以装备多种BRV攻击技能并通过和滑杆的配合发动。
△	特殊移动	一些特定场所（会有黄色箭头提示）需要此按键来移动，比如在墙壁上走。
□	HP攻击	可以装备多种HP攻击技能并通过和滑杆的配合发动。
X	跳跃	除去基本的跳跃外，受身和追击也会用到。此外，装备技能后根据角色不同还可能有二段跳或多段跳。
START	菜单	调出菜单，有“重新挑战”等选项。
滑杆	移动	锁定状态下移动会默认以对手为视角中心，非锁定状态下以自己控制角色为视角中心。
十字键	视角操作	上下拉视角远近，左右旋转视角。



深度战斗知识讲解

攻击

之前提到，游戏中存在的主要攻击方式为两种——HP攻击和BRV攻击。其中BRV攻击是用来夺取对手的BRV值以增加自身的HP攻击伤害值的攻击方式，所以换句话说，本作中的基本战斗理论就是“先使用BRV攻击夺取对手的BRV值，随后积攒一定数量的BRV值之后用HP攻击将对手的HP削减至0”。

无论是HP攻击还是BRV攻击都存在空中技和地上技两种。这些都可以通过滑杆和基本攻击键的组合实现，不过之前要玩家先进行设置。此外，还需要注意的是一部分特定的BRV攻击命中后还会出现X的按键提示追击，不要错过。这里提供一个在战斗中分辨敌人HP攻击和BRV攻击的方法，就是HP攻击会显示出招式名，BRV攻击则不会。另外玩家还需要特别注意的是，每次HP攻击成功命中对手后自己的BRV都会处于0一段时间，这时很容易被对手攻击从而被ブレイク，所以这段时间还是远离对手为妙。



▲HP攻击区别于BRV攻击最明显的一点就是会显示招式名。

基本操作方法	
地上技	将滑杆推向对手的方向或向对手所处方向的相反方向拉，并配合□和○的攻击。
空中技	将滑杆向上或下推并配合□和○的攻击。

攻击追加效果

游戏中无论是BRV攻击还是HP攻击大部分技能都具有一定的追加效果，这在每个角色的技能列表中便可以看到，比如《FFⅦ》中的角色萨菲罗斯的空中BRV攻击技“居合い斩り”的追加效果就是“追击”，这表明如果该技能击中对手的话便可以按X键进行追击。主要追加效果如下：

- ◆激突：可以将对手吹飞。
- ◆追击：可以进行追击。
- ◆魔法ガード：该技能发动时可以起到防御对手魔法攻击的效果。
- ◆ガード：该技能发动时可以起到防御对手一切可防御技能的效果。
- ◆吸引：具有一定的将对手吸引至攻击判定发生范围内的效果。

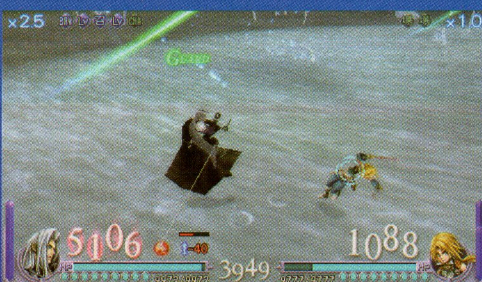


▲吉坦的空中HP攻击シフトブレイク具有的追加效果为“吸引”。

回避和防御

本作中的回避需要组合键来实现，操作方法是R+X并配合滑杆，具有一定的无敌时间，回避成功时画面上会显示DODGE字样。回避在游戏中还有一个妙用，便是代替多段跳，通过在空中不停地执行回避操作便可以达到这一效果。

防御如前所说操作方法是按R键，但本作中的防御和大多动作游戏不同，仅仅是按下R键那一两秒的时间内有防御判定，所以习惯于通过一直按住防御键来进行防御的玩家要改改习惯了。防御在本作中应该属于最高级向的技巧，掌握好防御的关键有些类似于格斗游戏里的“先读”，在熟悉对手招式的情况下，根据其起手式瞬间判断是否为可防御招式并在其攻击判定出现的瞬间按下防御键，这要求玩家对每个角色的招式属性都非常熟悉才可以。防御对于回避来说的优势则在于防御成功后，对手一定会处于非常大的硬直，此时反击的大部分HIT都将是会心一击，在与高等级拥有非常高基本BRV值的对手战斗时，防御后的会心攻击可以非常有效率地将其在短时间内打致ブレイク状态，从而占据主动。此外有些魔法攻击如果防御成功还可以将其弹回去对发动者本身造成伤害。





▲防御成功，画面会有GUARD字样，此时对手出现硬直，反击将获得大部分HIT为会心一击的回报。

特殊移动

在战斗中，活用战斗场景地形也是使自己处于有利地位的关键因素之一。当看到出现黄色箭头的标记时，便可以通过按△键实现一些特殊移动，比如在墙壁上走等。此外，也存在有特殊移动方面的技能，比如游戏中将会常常用到的自由空中冲刺（フリーエアダッシュ）等。



▲注意画面中的黄色箭头标识。

受身、追击拉锯战

之前提到，受身和追击两个操作都是通过X键实现，而在被追击的过程中X键的受身则成为了回避追击。如果可以成功根据对手的攻击选定时机受身的话便可以回避过对手的追击从而进入反击状态。战斗中经常因为一方发动追击而使双方形成“追击拉锯战”，之后就是重复“受身躲避”、“攻击”的过程，这里包括对手在内都有HP攻击和BRV攻击两种攻击方式可供选择，而两种攻击方式发动的时机不同，所以躲避时要看准对方的攻击，HP攻击要稍微等一下再按X才可以躲避过去。而躲避成功后，玩家也要通过两种方式的变换使用来打乱对手的躲避节奏。



◀追击拉锯战中要求玩家冷静做出判断并果断按键才能掌握主动。

召唤兽

既然是《最终幻想》，召唤兽的登场自然必不可少。在本作中共有多达50种召唤兽登场，它们有着不同的发动条件，发动后均会对双方的BRV有着一定效果的影响，可以说召唤兽对战局有着极其微妙的影响，如果将召唤兽运用得当的话，LV1的角色同样可以战胜LV100的强大敌人。

在战斗中如果想使用召唤兽的话需要先得到召唤石并且装备上。召唤兽在本作中分为两种类型，一种是自动召唤的，在召唤兽的名字后面会有“AUTO”字样，这种类型的召唤兽会在战斗中满足条件时被自动召唤出来施以相应效果，例如“イフリート　AUTO”就会在角色得到地图BRV值时自动发动，并将发动角色的BRV值提升至当前的1.5倍；另一种则是没有AUTO字样的手动召唤兽，玩家可以随时在战斗中通过R+○将其召唤出来。


▲召唤兽运用得当，可以一发扭转战局。

本作中的每种召唤兽都具有召唤次数限制，当召唤次数用尽时，召唤兽就会自动进入重新装填状态，要过一段时间后才能再次召唤。鉴于这样的情况，玩家可以在召唤兽装备画面通过リザーブ指令为手中的召唤兽设置优先级，如此一来当优先级为1的召唤兽处于装填状态时就会自动装备上优先级为2的召唤兽，省去了频繁手动设置的步骤。

*所有召唤兽的取得方法请参看后面的“全召唤兽入手指南”。

战斗中的一些小技巧

◆EX爆发技100%命中法：

EX爆发技要在EX模式下靠HP攻击来发动，但高等级敌人很会躲，有时EX模式时间耗完了也没有命中HP攻击，白白浪费了EX槽。其实玩家可以利用在多HIT的HP攻击命中后全部HIT还没打完时立刻发动EX模式，这样就可以使EX爆发技100%命中了。

◆EX防御与取消。

“爆发EX模式”这个行动除去可以使玩家所控制角色进入EX状态，同时还具有其他很多妙用。首先，我们要提到的是“EX防御”，顾名思义，也就是利用EX模式防御并中断对手的攻击。在游戏中经常会遇到“生死一击”的局面，所以当被致命攻击击中的同时如果玩家发现自己的EX槽是满的话，请不要犹豫迅速按下R+□爆发EX模式吧，在爆发EX模式的瞬间玩家所控制角色将会出现全身无敌状态，并且出现防御（GUARD）判定。如此一来敌人的攻击不仅会被中断（多HIT的HP攻击最后一HIT才会扣HP），而且将被弹开进入硬直状态，玩家可立刻进行反击。不过需要注意的是，爆发EX模式虽然对大多数敌人的招式具有中断效果，但也有少部分招式无法利用这招“逃生”（比如混沌之神卡奥斯的HP攻击“神罚”）。而利用爆发EX模式的这个中断特性，玩家也可以利用这个特点来取消当前动作，这也就是所谓的“EX取消”了。



▲爆发EX模式的同时会出现防御判定。

◆同时防御+回避。

操作方法是在防御住敌人攻击的瞬间不松开R键并按下X键，此时画面上就会同时显示出GUARD和DODGE字样，判定玩家为防御成功且回避成功。如果配合饰品チリモツモレバ（回避成功BRV+3%、防御成功BRV+5%）和アダマンの锁套装（回避成功BRV+20%、防御成功时BRV+20%）的话，可以让玩家的BRV值短时间内激增至极限9999。


▲同时防御和回避的操作其实就是将回避的操作R+X在短时间内分两步完成。

◆回避取消攻击硬直。

战斗中各种攻击招式在招式结尾时都会有或长或短的硬直时间，这时发动攻击者将破绽百出，很容易遭到对手攻击。而如果在招式完成时立刻按下R+X进行一次回避动作的话便可以取消这个硬直的过程。

◆攻击取消回避硬直。

如上所说，回避可以取消攻击后的硬直时间，但回避结束后本身还是具有一定的硬直时间，这时玩家就可以利用做出攻击动作来取消这段硬直时间。克劳德的空中スラッシュブロウ无限连就是在反复利用回避取消攻击硬直，再攻击取消回避硬直而达成的。

克劳德无限连击

利用上面所说回避取消攻击硬直+攻击取消回避硬直的理论。克劳德的空中BRV攻击招数“スラッシュブロウ”+回避（R+X）反复执行的过程就可以实现空中无限连击，最直观的操作方法就是在空中按住R键，接着反复按○、X即可（注意卸掉非AUTO型召唤兽，否则R+○会放出召唤兽影响节奏导致连击中断）。

最强战士育成

在战斗的同时培养自己喜欢的角色也是《异说》最大的可玩要素之一。角色除去通过战斗得到EXP（经验值）升级成长以增加各项属性的数值外，影响其能力的还有装备、技能等等因素。下面就着重讲解一下如何将我们手中的角色培养成无可匹敌的最强战士。



▲在战斗中通过HP攻击击中对手，会根据伤害值大小得到EXP。如果用EX爆发技击倒对手，还会获得额外的EXP奖励。

技能 アビリティ

给角色装备各种技能是强化角色最直接的方式之一。装备每种技能都会耗费相应的CP值，所有技能耗费的CP值总数不能超过角色所拥有的CP值上限，这就要求玩家根据战斗的实际情况做出取舍了。角色的CP值上限可以通过升级以及装备来增加。

技能分为攻击技能和基本技能两种。攻击技能又分为BRV攻击和HP攻击两种，基本技能则分为动作（アクション）、支援（サポート）以及额外（エキストラ）三种。其中动作类基本技能里包括的都是诸如“自由空中冲刺”等让玩家可以在战斗中使用出某种特殊动作的技能；支援类则是辅助玩家帮助玩家节省操作的类型，比如“自动追击”；额外类基本技能包括的都是可以在战斗中起到一些特殊效果的技能，运用得当的话可以起到事半功倍的作用，想成为达人的话额外类技能是要好好研究的。

所有的技能都设置有熟练度，可以通过战斗中得到的AP来成长。熟练度到达Master时不仅装备需要耗费的CP会减少，而且还有可能派生出新的技能。

道具 アイテム

本作中的道具其实就是指装备，和很多游戏一样，为角色穿上一套极品装备也是最直接大幅提升能力的方法。本作的装备分为武器、盾、头盔以及铠甲四个部分，分别主要对应提升攻击力、防御力、BRV和HP。不过出于平衡性考虑，本作的装备都加上了等级限制，强力的装备一般都会有很高的等级限制。此外，在武器方面有专用武器存在，比如游戏故事模式中得到的“暗黑之剑”，就只有《FF Ⅳ》的主角塞西尔才可以装备。

此外，在游戏的各种装备中还有“装备套装”存在，比如之前提到的“暗黑之剑”，除去增加攻击力和追加效果外还拥有一个“暗黑之力（1/4）”的图标，这便是这件武器存在套装的证明，意思则是包含有“暗黑之力”的装备一共有4件，“暗黑之剑”是其中一件。如果凑齐了4件并同时装备的话，便会得到“暗黑之力”的效果——激突属性的BRV伤害+20%、激突属性的HP伤害+20%。



▲《FF Ⅳ》主角塞西尔专用的“暗黑骑士套装”。

商店 ショップ

本作的大部分装备都要在这里购买，除去用GIL，还有一些特殊的装备需要素材饰品来更换，这类商品后面都会有一个“Trade”标识。商店中的商品种类会随着游戏进程而不断增加。此外值得一提的是，随着玩家获得特殊素材的增加，在商店的ETC选项中还可以买到增加角色饰品装备槽以及一些基本技能，千万不要错过。

任务 ミッション

游戏中设置了多达150种任务，玩家可以在这里查看任务的达成条件以及达成后获得的奖励，向着全任务达成努力吧！

饰品 アクセサリ

饰品是可以提升角色能力的特殊装备，此次从装备中分离了出来单独算作一类。在游戏中，饰品分为以下四类：

◆基本饰品：

具有各种特殊效果并且可以与条件素材配合以增强效果。

◆独立饰品：

独立具有各种特殊效果的饰品，不可和条件饰品配合。

◆素材饰品：

在战斗中经常可以通过达成一定条件而获得素材饰品，具体的条件和饰品之前在游戏模式介绍中提到过都可以在Customize Menu中的バトルライズ选单中看到。素材饰品的主要作用是在商店中交换一些特殊的装备。当然，素材饰品也可以作为提升能力的饰品装备，因为其一般都会有一些提升角色各种能力的属性。

◆条件饰品：

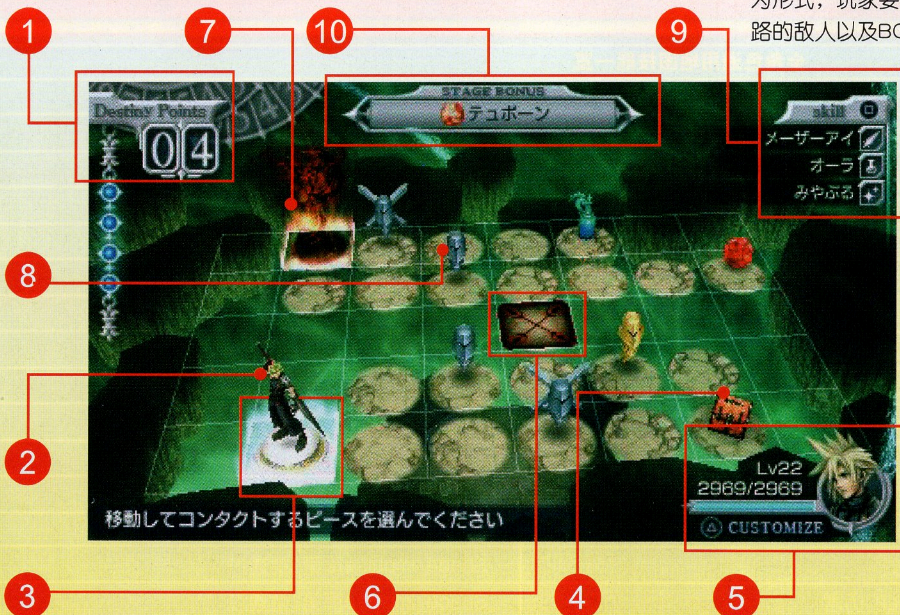
在各种条件下可以提升基本饰品效果的特别饰品，发动的效果会在战斗时在画面左上显示。条件饰品可以说是很值得研究的游戏要素，好的条件饰品和基本饰品的组合可以在战斗中发挥巨大的作用。举个例子：比如玩家现在装备有基本饰品“ブースター”，效果为“激突属性的BRV伤害+10%”，同时装备有条件饰品“HPが100%”，效果为“HP满时基本饰品效果1.5倍”。如此组合的结果就是玩家在HP满的状态下激突属性的BRV伤害都会追加15%（10%×1.5）。而且，条件饰品是可以叠加效果的，比如在刚才的基础上再装备上一个“HPが80%以上”的条件饰品（效果为HP值为上限值的80%以上时效果1.2倍）的话，“HPが100%”和“HPが80%以上”在HP满时就会同时发动，如此组合的结果就是玩家在HP满的状态下激突属性的BRV伤害都会追加18%（10%×1.5×1.8）。战斗时画面左上显示两个HP的条件饰品×1.8（倍率）。



故事模式详解

画面解说

本作每名角色的故事模式都有5个专用关卡，每个关卡都以棋盘为形式，玩家要以破坏棋盘上的“混沌之烙印”为目的，与棋盘上挡路的敌人以及BOSS战斗。



①DP：玩家在棋盘上移动需要消耗的数值，以移动次数为单位，每次移动消耗1。
②玩家所控制角色。
③起始点：玩家每次移动前的起始点。
④宝箱：设置在棋盘各处的宝箱。除去宝箱外，地图上还可能会设置有ポーション、エーテル或者召唤石等道具。
⑤角色当前的等级和HP信息表示。
⑥锁定的区域：这些锁定的区域需要满足特定的条件后才可以通过。
⑦目标地点：玩家需要到达的目的地。有可能会发生BOSS战。
⑧敌人。与其接触后进入战斗。
⑨技能：当前装备的地图技能。
⑩关卡奖励：过关时可获得的奖励，残余DP量越多，获得的奖励品越好。

关键词解说

DP（Destiny Point）

DP是本作中行动的关键数值，受DP影响的要素也比较多，比如上面提到的关卡奖励。理论上每个关卡结束时，剩余的DP越多越好。所以在关卡进行时玩家要仔细考虑出最省DP同时又可以接触更多敌人以及获得所有宝箱以及召唤石等道具的路线。在关卡的进行过程中，玩家可以通过在和一些敌人的战斗中达成特殊条件获得DP，这些条件会在敌人的信息中以“DP Chance”的条目显示，努力达成这些条件吧！

敌人

本作中的普通敌人分为3种类型，在关卡棋盘上可以通过不同的颜色来分类。这里要提的是黄色和红色两种比较特殊的敌人。黄色的敌人属于变异的敌人，通常拥有在某一方面超强的能力，遇到时要格外小心；红色的敌人则是主动进攻玩家的，一般的敌人玩家移动到它们身旁时要手动选择与其接触才会发生战斗，但红色的敌人在玩家与它们邻接时则会主动发起挑战从而强制进入战斗。

地图技能（スキル）

可以在关卡棋盘上通过□键使用的技能。在每个角色故事模式流程的5个关卡中，理论上每个地图技能只能使用一次，但如果关卡中有设置エーテル的话，便可以通过和エーテル的接触来补充技能的使用次数。习得地图技能的方法是使用各个角色通关其故事模式，每个故事通关都会获得一个新的地图技能。此外，在主菜单的PP目录里可以购买增加地图技能的装备栏。

关卡结算

每个关卡结束时会给出一个SP分数（STORY POINT），相当于关卡评价。影响关卡结算的要素有“剩余DP”、“接触次数（包括和宝箱、召唤石等道具、敌人以及混沌之烙印的所有接触）”、“剩余HP”以及“战斗Retry的次数”，前三者越多分数越高，最后一项“战斗Retry的次数”则会减分。每个角色的故事模式5个关卡结束后会将这些分数加起来以解开一些新的要素，包括“地图技能”、“特定锁定区域的解锁”、“稀有敌人的出现”以及“稀有宝箱的出现”。

连锁战斗（Chain）



当同时邻接两个或以上数目的敌人时，向其中一个发起战斗，就会引发连锁战斗，当一场战斗结束后又会马上强制进行另一场战斗。相对于逐一接触战斗，引发连锁战斗的目的同样在于节省DP，想获得最佳关卡奖励和过关后评价的话，除去注意与敌人战斗时获得DP的条件，还要尽可能选择可以引发连锁战斗的路线。

流程完成度



将每个角色的故事流程通关一遍，即可以在故事模式首页选择角色时看到该关卡目前的完整度以及玩家目前的完成度。关卡的完整度用★来表示，最高是4颗星，如果将“地图技能”、“特定锁定区域的解锁”、“稀有敌人的出现”以及“稀有宝箱的出现”全部解锁后关卡即可到达4星的最高完整度，而要全解锁这些要素，则至少玩家要打通该名角色的流程两遍才可以，所以实际上三周目才是完成的流程。而完成度最高则是100%，这要求玩家在流程中获得所有关卡奖励，击倒所有敌人，拿到所有宝箱以及地图道具，当某个角色的流程完成度达到100%时，会在故事模式首页改名角色的流程图标处显示Master。

关卡奖励

每一名角色的流程都有其固定的关卡奖励，对应不同的过关时剩余DP，这些奖励通常是无法靠其他途径获得的珍贵武器或道具，而是否获得了全部关卡奖励也影响着流程的完成度，所以玩家在节省DP获得最高关卡奖励的同时有时甚至也要走一两步“废棋”来获得其他DP值对应的关卡奖励。关卡奖励只能拿一遍，之后就会被PP代替，所以是否取得了该角色流程的关卡奖励也可以根据这点来识别。

全角色通用地图技能一览

技能名称	技能效果	习得关卡
メーザーアイ	对邻接的一名敌人造成20%的伤害	初期拥有
ケアル	回复最大HP的30%	故事模式序章通关
みやぶる	对着锁定区域使用可以发现解除锁定区域的特定敌人	1个角色的故事模式通关
オーラ	EX槽增加50%	2个角色的故事模式通关
ブリンク	邻接一名敌人的バーサク状态解除	3个角色的故事模式通关
レイ・ボム	对邻接的一名敌人造成40%的伤害	4个角色的故事模式通关
サイトロ	让问号区域全部显示出来	5个角色的故事模式通关
ケアルラ	回复最大HP的50%	6个角色的故事模式通关
ミサイル	对邻接的一名敌人造成20%～50%的伤害	7个角色的故事模式通关
ケアルガ	回复全部HP	8个角色的故事模式通关
マトラマジック	对接触范围内的所有敌人造成10%的伤害	9个角色的故事模式通关
リジェネ	在起始点上回复5%的HP	10个角色的故事模式通关
インビジ	バーサク状态无效化	Shade Impulse篇第1章通过
アースシェイク	对所有敌人造成10%的伤害	Shade Impulse篇第2章通过
ジャンプ	跳过一个敌人或道具（锁定区域不可）	Shade Impulse篇第3章通过

全关卡 完成度100% 流程要点

本攻略主旨在于介绍流程100%需要达成的要素——包括全道具（包括地图上的ポーション和エーテル）、全关卡奖励（DP剩余量7～0的全部奖励）以及全部敌人。需要注意的是，涉及完成度100%的要素不必在一周目内全部取得，分几周目取得同样可以。

序章 破碎的世界

碎かれた世界

序章使用的角色是光之战士，实际上就是教学关，所以比较特殊，流程完成度只有1星。玩家只要注意达成敌人的“DP Chance”并拿取各种关卡奖励即可。

Stage1：直接移动到右边接触“混沌之烙印”即可通过。

Stage2：全篇第一场战斗，熟悉一下BRV攻击和HP攻击。

Stage3：先熟悉一下地图技能的使用（选定敌人后按□），随后的战斗内10秒内胜利即可取得“DP Chance”。宝箱里是ブロードソード，取得后记得装备上。

Stage4：第一场连锁战斗。“DP Chance”为“10秒内发动会心一击”的敌人开战后先冲上前防御然后立刻发动反击即可（之后遇到同样“DP Chance”的话也是如此应付）。另一个敌人的战斗要点为上来要先取得面前的EX核心，随后立刻发动EX模式，用HP攻击引发EX爆发技即可。

Stage5：先从宝箱中取得パワーリング，装备上后直奔BOSS。BOSS身上装备有靠近后效果1.4倍的条件饰品，所以远距离攻击比较妥当。

难度：☆☆☆☆☆

光之战士篇 被引导的光

导かれし光

Stage1

宝箱	パワーリング
BOSS	**嘉兰德**（ガーランド）,LV6

敌人配置			
敌人	等级	战斗场景	要点
伪りの勇者	1	秩序の圣域	无
うつろいの魔人	2	秩序の圣域	无
模倣の义士	2	过去のカオス神殿	10秒内打出会心一击，DP+1
幽玄の道化	2	暗の世界	10秒内取得胜利，DP+1。打倒“模倣の义士”后出现

Stage2

宝箱	ブロンズアーマー
召唤石	イフリート（**需一周目后解锁锁定区域**）
地图道具配置	ポーション
BOSS	**萨菲罗斯**（セフィロス），**LV10**

敌人配置			
敌人	等级	战斗场景	要点
幽玄の道化	3	秩序の圣域	10秒内取得胜利，DP+1
たわむれの死神	3	暗の世界	无
模倣の义士	4	暗の世界	10秒内将对方打至ブレイク状态，DP+1
うたかたの幻想	8	星の体内	在没有受到任何攻击的情况下胜利，DP+1
まやかしの少年	9	秩序の圣域	10秒内打出会心一击，DP+1

Stage3

宝箱	**空中**にいる
稀有宝箱	ローズマリー（**需解锁流程“稀有宝箱出现”条件**）
召唤石	イフリート **AUTO**
地图道具配置	エーテル
BOSS	**阿尔迪米西娅**（アルティミシア），**LV13。10秒内将其打至**ブレイク**状态，DP+1。**

敌人配置			
敌人	等级	战斗场景	要点
见せかけの大树	5	秩序の圣域	无
たわむれの死神	6	过去のカオス神殿	10秒内打出会心一击，DP+1。打倒“うつろいの魔人”后出现
うつろいの魔人	10	过去のカオス神殿	全程无伤胜利，DP+1。
虚构の英雄	10	アルティミシア城	不让对手取得EX核心，DP+1，击败后出现宝箱
うたかたの幻想	11	暗の世界	10秒内用激突属性攻击将敌人吹飞至版边或场景中建筑以造成追加伤害，DP+1
伪りの猛者	26	秩序の圣域	战斗胜利DP+2。稀有敌人

CV：关俊彦

光之战士

ウォーリア・オブ・ライト

出自《最终幻想》（1987年12月18日）

Stage4

宝箱	ロゼッタ石×2（其中一个需通关解锁“特定区域解锁”条件）
稀有宝箱	スラッシャー（需解锁流程“稀有宝箱出现”条件）
地图道具配置	ポーション
BOSS	帕拉美奇亚皇帝（LV15）

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
たわむれの死神	5	秩序の圣域	在没有受到任何攻击的情况下取得胜利，DP+1
幽玄の道化	6	过去のカオス神殿	10秒内打出会心一击，DP+1。击败后出现ポーション
见せかけの大树	7	バンテモニウム	无
かりそめの魔女	12	过去のカオス神殿	10秒内取得胜利，DP+1
うたかたの幻想	12	クリスタルワーリド	在没有受到HP攻击的情况下胜利，DP+1
かしの妖魔	19	秩序の圣域	战斗胜利，DP+1

关卡奖励一览

剩余DP	一周目奖励	二周目以后奖励
7（包含以上）	ロゼッタ石	300PP
6	ドワーフの斧	200PP
5	トマホーク	120PP
4	マンドラゴラ	80PP
3	1000GIL	50PP
2	600GIL	30PP
1	300GIL	20PP
0	100GIL	10PP

Stage5

宝箱	地上にいる、ガードリング
稀有宝箱	ミスリル（需解锁流程“稀有宝箱出现”条件）
地图道具配置	ポーション
BOSS	嘉兰德（ガーランド），LV18

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
虚构の英雄	8	クリスタルワーリド	无
见せかけの大树	8	暗の世界	无
かりそめの魔女	9	バンテモニウム	在没有受到任何攻击的情况下取得胜利，DP+1。
うつろいの魔人	9	バンテモニウム	10秒内将敌人打至ブレイク状态，DP+1。打倒后出现まやかしの少年。
模傲の暴君	14	过去のカオス神殿	不让对手取得EX核心，DP+1。打倒后出现かりそめの魔女。
まやかしの少年	15	アルティミシア城	10秒内发动EX爆发技，DP+1。打倒后出现宝箱和ポーション。
伪りの勇者	30	过去のカオス神殿	战斗胜利DP+2，稀有敌人。

难度：☆☆

见果てぬ梦

费里奥尼尔篇 无尽的梦

Stage1

宝箱	スピア

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
模傲の义士	1	秩序の圣域	无
うたかたの梦想	1	秩序の圣域	10秒内将敌人打至ブレイク状态，DP+1
かりそめの狮子	1	暗の世界	10秒内将敌人打至ブレイク状态，DP+1
见せかけの旅人	2	秩序の圣域	无
伪りの勇者	1	暗の世界	无

Stage2

宝箱	レザーアーマー
召唤石	シヴァ（需通关后解锁锁定区域）
地图道具配置	ポーション
BOSS	杰克（ジェクト），LV6

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
まやかしの少年	1	梦の终わり	10秒之内打出会心一击，DP+1
幽玄の少女	1	暗の世界	10秒之内获胜，DP+1
模傲の暴君	4	暗の世界	无
うたかたの梦想	4	秩序の圣域	10秒之内发动EX爆发技，DP+1
虚构の士兵	4	暗の世界	无

Stage3

宝箱	495GIL、スコーピオン
召唤石	シヴァ AUTO
地图道具配置	ポーション、エーテル
BOSS	阿尔迪米西娅（アルティミシア），LV9

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
幽玄の少女	2	暗の世界	在没有受到任何攻击的情况下取得胜利，DP+1
うつろいの魔人	6	暗の世界	10秒内将敌人打至ブレイク状态，DP+1
かりそめの狮子	6	アルティミシア城	在没有受到任何攻击的情况下取得胜利，DP+1
模傲の暴君	7	梦の终わり	10秒之内获胜，DP+1
见せかけの大树	15	秩序の圣域	战斗胜利，DP+1

Stage4

宝箱	苦无
稀有宝箱	ロゼッタ石（需通关后解锁锁定区域）、ベルガモット（需解锁流程“稀有宝箱出现”条件）

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
まやかしの少年	3	秩序の圣域	10秒内胜利，DP+1
伪りの猛者	3	アルティミシア城	在没有受到任何攻击的情况下取得胜利，DP+1
伪りの勇者	8	次元城	10秒之内打出会心一击，DP+1
たわむれの死神	9	次元城	不让对手取得EX核心，DP+1
模傲の暴君	9	暗の世界	无
模傲の暴君	24	秩序の圣域	稀有敌人。战斗胜利，DP+2

Stage5

宝箱	オレンジドロップ、ロゼッタ石
稀有宝箱	ミスリル
BOSS	帕拉美奇亚皇帝（LV13）

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
伪りの猛者	4	次元城	10秒以内胜利，DP+1。
うつろいの魔人	5	バソデニウム	10秒之内打出会心一击，DP+1
见せかけの旅人	10	梦の终わり	无
虚构の士兵	10	暗の世界	10秒之内发动EX爆发技，DP+1。击倒后出现宝箱
たわむれの死神	11	アルティミシア城	在没有受到任何攻击的情况下取得胜利，DP+1。
模傲の义士	27	バソデニウム	稀有敌人。战斗胜利，DP+2

关卡奖励一览

剩余DP	一周目奖励	二周目以后奖励
7（包含以上）	ロゼッタ石	300PP
6	冰の枪	200PP
5	炎之枪	120PP
4	モルボル	80PP
3	1000GIL	50PP
2	600GIL	30PP
1	300GIL	20PP
0	100GIL	10PP

CV：绿川光

费里奥尼尔

フリオニール

出自《最终幻想II》（1988年12月17日）

洋葱骑士篇 少年的骄傲在心中

难度：☆☆☆☆

少年は誇りを胸に

*洋葱骑士流程关卡中会有不明正体的问号区域出现。问号区域或为敌人或为宝箱、道具，会在以下以坐标形式标注。坐标以左下角点为坐标原点，横向为X轴，纵向为Y轴。

CV：福山润

洋葱骑士

オニオンナイト

出自《最终幻想III》（1990年4月27日）

Stage1

宝箱	レッドドロップ

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
まやかしの少年	1	秩序の圣域	无
うつろいの骑士	1	秩序の圣域	（X3，Y4）
うたかたの梦想	1	秩序の圣域	（X6，Y1）10秒内将敌人打至ブレイク状态，DP+1
虚构の兵士	1	バンテモニウム	（X7，Y2）在没有受到任何攻击的情况下取得胜利，DP+1
まやかしの妖魔	2	バンテモニウム	（X5，Y3）
伪りの猛者	2	バンテモニウム	（X6，Y5）

Stage2

宝箱	イエロードロップ（X7，Y5）
召唤石	フェニックス（需通关后解锁锁定区域）
地图道具配置	ポーション（X3，Y2）

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
幽玄の道化	1	梦の终わり	（X1，Y3）
うつろいの魔人	5	バンテモニウム	（X5，Y3）10秒内取得胜利，DP+1
うたかたの梦想	6	梦の终わり	在没有受到HP攻击的情况下胜利，DP+1
まやかしの妖魔	6	バンテモニウム	（X7，Y3）10秒内将对方打至ブレイク状态，DP+1
たわむれの盗贼	7	秩序の圣域	无

Stage3

宝箱	皮の小手(X1，Y5)、フルメタルロッド
召唤石	フェニックス AUTO
地图道具配置	エーテル
BOSS	帕拉美奇亚皇帝（LV16）

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
うつろいの骑士	3	暗の世界	
うつろいの魔人	3	秩序の圣域	（X8，Y1）在没有受到任何攻击的情况下取得胜利，DP+1
虚构の英雄	4	梦の终わり	（X1，Y3）10秒内发动EX爆发技，DP+1
まやかしの妖魔	7	过去のカオス神殿	（X2，Y4）10秒内取得胜利，DP+1
虚构の兵士	9	バンテモニウム	（X7，Y4）
模仿の暴君	16	过去のカオス神殿	（X5，Y5）取得胜利，DP+1
まやかしの妖魔	26	秩序の圣域	取得胜利，DP+2

Stage4

宝箱	ロゼッタ石（X6，Y2）、ロゼッタ石（需通关解锁"特定区域解锁"条件）
稀有宝箱	ティートリー
地图道具配置	ポーション（X8，Y1）
BOSS	蒂娜（ティナ），LV11。一直处于EX模式中，注意回避她的吸引属性HP攻击，不要靠太近。

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
幽玄の道化	5	秩序の圣域	（X4，Y3）10秒内取得胜利，DP+1
伪りの猛者	5	暗の世界	（X3，Y5）
うたかたの梦想	9	过去のカオス神殿	10秒内取得胜利，DP+1
たわむれの盗贼	10	星の体内	10秒内打出会心一击，DP+1
まやかしの妖魔	10	バンテモニウム	（X7，Y3）在没有受到HP攻击的情况下取得胜利，DP+1

Stage5

宝箱	ホワイトドロップ（X4，Y5）、ロッド
稀有宝箱	ミスリル
BOSS	暗黑之云（LV15）

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
伪りの猛者	6	バンテモニウム	（X5，Y2）10秒内取得胜利，DP+1
たわむれの死神	7	过去のカオス神殿	（X3，Y5）
うつろいの魔人	7	暗の世界	（X6，Y3）10秒内将敌人打至ブレイク状态，DP+1
虚构の英雄	8	星の体内	10秒内用激突属性攻击将敌人吹飞至版边或场景中建筑以造成追加伤害，DP+1
模仿の暴君	12	秩序の圣域	在没有受到HP攻击的情况下取得胜利，DP+1
まやかしの少年	29	暗の世界	稀有敌人。胜利后DP+2

关卡奖励一览

剩余DP	一周目奖励	二周目以后奖励
7（包含以上）	ロゼッタ石	300PP
6	冰のロッド	200PP
5	炎のロッド	120PP
4	モーグリ	80PP
3	1000GIL	50PP
2	600GIL	30PP
1	300GIL	20PP
0	100GIL	10PP

塞西尔篇 月影的骑士们

难度：☆

月影の骑士たち

Stage1

宝箱	暗黑の剑

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
うつろいの骑士	1	秩序の圣域	无
かりそめの狮子	1	秩序の圣域	无
たわむれの盗贼	1	过去のカオス神殿	10秒之内打出会心一击，DP+1
虚构の兵士	1	过去のカオス神殿	在没有收到任何伤害的情况下获胜，DP+1

关卡奖励一览

剩余DP	一周目奖励	二周目以后奖励
7（包含以上）	ロゼッタ石	300PP
6	アイスアーマー	200PP
5	フレイムアーマー	120PP
4	ボム	80PP
3	1000GIL	50PP
2	600GIL	30PP
1	300GIL	20PP
0	100GIL	10PP

Stage2

宝箱	暗黑の铠
召唤石	カーバンクル（需通关后解锁锁定区域）
地图道具配置	ポーション

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
幽玄の少女	1	秩序の圣域	无
模仿の义士	1	过去のカオス神殿	10秒内将对手打致ブレイク状态，DP+1
たわむれの盗贼	1	秩序の圣域	没有受到HP攻击的情况下取得胜利，DP+1
うつろいの魔人	3	暗の世界	10秒内取得胜利，DP+1
まやかしの少年	3	暗の世界	无

CV：程嶋しづマ

塞西尔

セシル・ハーヴィ

出自《最终幻想IV》（1991年7月19日）

Stage3

宝箱	暗黒の盾
稀有宝箱	イランイラン（需通关解锁“稀有宝箱出现”条件）
召唤石	カーバンクル AUTO
地图道具配置	ポーション、エーテル
BOSS	艾克斯迪斯（エクスデス），LV7

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
かりそめの獅子	1	星の体内	在没有受到任何伤害的情况下获胜，DP+1
まやかしの妖魔	1	暗の世界	10秒内获胜，DP+1
うつろいの魔人	4	过去のカオス神殿	10秒内发动EX爆发技，DP+1；击倒后宝箱右边出现ポーション
まやかしの少年	5	秩序の圣域	打倒后宝箱左边锁定区域解锁
うたかたの梦想	5	过去のカオス神殿	10秒之内打出会心一击，DP+1
うつろいの魔人	23	秩序の圣域	取得战斗胜利，DP+2。稀有敌人

Stage4

宝箱	暗黒の兜、ツノガイの铠甲、ロゼッタ石（需通关后解锁锁定区域）

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
幽玄の少女	2	ガレキの塔	10秒之内将对手打致ブレイク状态，DP+1
かりそめの魔女	2	パンデモニウム	在没有受到任何伤害的情况下获胜，DP+1
虚构の兵士	7	秩序の圣域	10秒内取得胜利，DP+1
うつろいの魔人	8	ガレキの塔	无
虚构の英雄	15	过去のカオス神殿	获得胜利，DP+1。必须击倒此敌人才可以获得ツノガイの铠甲

Stage5

宝箱	ガードリング、ロゼッタ石
稀有宝箱	ミスリル（需通关解锁“稀有宝箱出现”条件）
地图道具配置	ポーション
BOSS	高贝兹（ゴルベーザ），LV12

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
模倣の义士	3	月の溪谷	无
まやかしの妖魔	3	パンデモニウム	全程不受伤害并获得胜利，DP+1
うつろいの骑士	3	秩序の圣域	10秒内取得胜利，DP+1
うたかたの梦想	9	过去のカオス神殿	击败此敌人后出现宝箱（ロゼッタ石）
かりそめの魔女	9	ガレキの塔	10秒以内将对手打致ブレイク状态，DP+1
うつろいの骑士	27	月の溪谷	取得战斗胜利，DP+2。稀有敌人

巴兹篇 旅程与勇气与搭档

难度：☆☆☆☆

旅と勇气と相棒と



Stage1

宝箱	ロングソード

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
见せかけの旅人	1	秩序の圣域	无
幽玄の道化	1	暗の世界	无
虚构の士兵	2	暗の世界	打掉此名敌人后棋盘锁定区域解锁
幽玄の少女	2	秩序の圣域	10秒以内将对手打致ブレイク状态，DP+1
见せかけの大树	2	秩序の圣域	10秒以内胜利，DP+1

Stage2

宝箱	740 GIL
召唤石	リヴァイアサン（需通关后解锁锁定区域）
地图道具配置	ポーション

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
まやかしの妖魔	1	ガレキの塔	无
伪りの猛者	1	ガレキの塔	无
虚构の英雄	2	暗の世界	10秒之内发动EX爆发技，DP+1
かりそめの獅子	5	秩序の圣域	在没有受到HP攻击的情况下获胜，DP+1。打倒后地图右下出现ポーション
幽玄の少女	5	暗の世界	无
见せかけの大树	6	ガレキの塔	10秒之内发动EX爆发技，DP+1

Stage4

宝箱	バックラー、ロゼッタ石（需通关后解锁锁定区域）
稀有宝箱	ミスリル（需通关解锁“稀有宝箱出现”条件）

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
まやかしの妖魔	4	アルティミシア城	10秒内胜利，DP+1
幽玄の少女	5	アルティミシア城	10秒之内打出会心一击，DP+1
模倣の义士	8	月の溪谷	无
见せかけの大树	10	ガレキの塔	不受到任何攻击胜利，DP+1
伪りの猛者	10	月の溪谷	在没有受到HP攻击的情况下胜利，DP+1
虚构の英雄	11	暗の世界	10秒以内将对手打致ブレイク状态，DP+1

Stage3

宝箱	シェルシールド、ロゼッタ石
稀有宝箱	ユーカリ（需通关解锁“稀有宝箱出现”条件）
召唤石	リヴァイアサン AUTO
地图道具配置	ポーション、エーテル
BOSS	高贝兹（ゴルベーザ），LV10

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
かりそめの獅子	3	暗の世界	10秒以内将对手打致ブレイク状态，DP+1
虚构の士兵	3	月の溪谷	10秒内胜利，DP+1
幽玄の道化	7	月の溪谷	在没有受到任何攻击的情况下胜利，DP+1
见せかけの大树	8	暗の世界	10秒之内打出会心一击，DP+1 。打败它后出现宝箱（ロゼッタ石）
模倣の义士	8	秩序の圣域	无
たわむれの死神	16	秩序の圣域	战斗胜利，DP+1 。打败后有ポーション出现
见せかけの大树	26	秩序の圣域	战斗胜利，DP+2。稀有敌人

Stage5

宝箱	ホワイトドロップ、シアンドロップ
地图道具配置	ポーション
BOSS	艾克斯迪斯（エクスデス），LV15。BOSS的召唤兽アトモス发动后会把玩家对其造成的HP伤害转成他的BRV值，要时刻注意BOSS的BRV，小心被秒杀。此外BOSS还装有フェニックスの尾，即使玩家BRV高于其HP数值，HP伤害命中也会结其留下1的HP。

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
模倣の暴君	6	暗の世界	10秒以内胜利，DP+1
まやかしの妖魔	7	月の溪谷	10秒内打出会心一击，DP+1
かりそめの獅子	7	アルティミシア城	无
伪りの猛者	7	ガレキの塔	10秒之内发动EX爆发技，DP+1
幽玄の道化	12	次元城	不让对手取得EX核心的情况下胜利，DP+1。胜利后出现ポーション
うつろいの魔人	12	月の溪谷	打败后出现宝箱（シアンドロップ）
虚构の英雄	13	ガレキの塔	无
见せかけの旅人	29	次元城	战斗胜利，DP+2。稀有敌人

CV：保志总一朗

巴兹

バッツ・クラウザー

出自《最终幻想V》（1992年12月6日）

关卡奖励一览

剩余DP	一周目奖励	二周目以后奖励
7（包含以上）	ロゼッタ石	300PP
6	アイスシールド	200PP
5	フレイムシールド	120PP
4	トンベリ	80PP
3	1000GIL	50PP
2	600GIL	30PP
1	300GIL	20PP
0	100GIL	10PP

难度：☆☆☆☆☆

谁がための力

蒂娜篇 为了谁的力量



CV：福井裕佳梨

蒂娜

ティナ・ブランフォード

出自《最终幻想VI》（1994年4月2日）

Stage1

宝箱	杖

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
幽玄の少女	1	秩序の圣域	无
うつろいの骑士	2	月の溪谷	无
伪りの勇者	2	月の溪谷	无
うたかたの幻想	2	月の溪谷	10秒以内将对手打致ブレイク状态，DP+1
まやかしの妖魔	2	月の溪谷	无
幽玄の道化	3	秩序の圣域	10秒内取得战斗胜利，DP+1
模傲の暴君	3	秩序の圣域	无

Stage2

宝箱	ローブ
召唤石	デモンズウォール（需通关后解锁锁定区域）
地图道具配置	ポーション

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
たわむれの死神	2	月の溪谷	无
伪りの勇者	2	月の溪谷	此敌人只在玩家捡取ポーション后出现
うつろいの骑士	3	梦の终わり	10秒之内打出会心一击，DP+1
幽玄の道化	7	梦の终わり	10秒以内胜利，DP+1。打倒后锁定区域（X5,Y2）解锁
かりそめの狮子	8	秩序の圣域	无
见せかけの大树	8	秩序の圣域	不受到任何攻击胜利，DP+1。打倒后锁定区域（X2,Y4）解锁

Stage3

宝箱	パワーリング、魔术の杖
召唤石	デモンズウォール AUTO
地图道具配置	ポーション、エーテル
BOSS	克劳德（クラウド），LV12。

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
见せかけの大树	5	月の溪谷	无
うつろいの魔人	6	星の体内	不让对手取得EX核心的情况下胜利，DP+1
幽玄の道化	8	星の体内	10秒以内胜利，DP+1
うたかたの幻想	10	梦の终わり	在没有不受到任何攻击的情况下胜利，DP+1。打倒后锁定区域解锁
たわむれの死神	10	秩序の圣域	10秒以内将对手打致ブレイク状态，DP+1
かりそめの魔女	18	月の溪谷	取得战斗胜利，DP+1。打倒后出现ポーション

Stage4

宝箱	495 GIL、ロゼッタ石（需通关后解锁锁定区域）
稀有宝箱	クラリセージ（需通关解锁“稀有宝箱出现”条件）

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
模傲の暴君	6	梦の终わり	10秒内用激突属性攻击将敌人吹飞至版边或场景中建筑以造成追加伤害，DP+1
まやかしの妖魔	6	秩序の圣域	10秒之内发动EX爆发技，DP+1
伪りの勇者	7	クリスタルワールド	无
かりそめの狮子	11	クリスタルワールド	10秒之内打出会心一击，DP+1
伪りの勇者	12	ガレキの塔	无
幽玄の道化	12	月の溪谷	10秒以内胜利，DP+1
幽玄の道化	27	秩序の圣域	取得战斗胜利，DP+2。稀有敌人

Stage5

宝箱	EXモード中、ロゼッタ石
稀有宝箱	ミスリル（需通关解锁“稀有宝箱出现”条件）
地图道具配置	ポーション
BOSS	杰夫卡（ケフカ），LV17。

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
たわむれの死神	8	月の溪谷	此敌人在捡取宝箱（X5,Y1）后出现
うたかたの幻想	9	ガレキの塔	此敌人在捡取宝箱（X3,Y1）后出现
见せかけの大树	9	クリスタルワールド	打倒“模傲の暴君”在左侧出现。10秒内用激突属性攻击将敌人吹飞至版边或场景中建筑以造成追加伤害，DP+1。打倒后出现ポーション
うつろいの魔人	9	月の溪谷	打倒“かりそめの狮子”后在左侧出现。10秒以内进入追击状态，DP+1
模傲の暴君	13	秩序の圣域	在没有受到任何攻击的情况下胜利，DP+1
かりそめの狮子	14	秩序の圣域	10秒之内打出会心一击，DP+1
伪りの勇者	14	クリスタルワールド	无
幽玄の少女	30	ガレキの塔	取得战斗胜利，DP+2。稀有敌人

关卡奖励一览

剩余DP	一周目奖励	二周目以后奖励
7（包含以上）	ロゼッタ石	300PP
6	こおる杖	200PP
5	もえる杖	120PP
4	デスゲイズ	80PP
3	1000GIL	50PP
2	600GIL	30PP
1	300GIL	20PP
0	100GIL	10PP

克劳德篇 宿命

难度：☆

宿命

Stage1

宝箱	バスターソード

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
虚构の士兵	1	秩序の圣域	无
たわむれの盗贼	1	秩序の圣域	无
伪りの勇者	1	月の溪谷	10秒内胜利，DP+1
虚构の英雄	1	月の溪谷	在不受任何伤害的情况下胜利，DP+1

Stage2

宝箱	ブロンズバングル
召唤石	マジックポット（需通关后解锁锁定区域）
地图道具配置	ポーション

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
うたかたの梦想	1	过去のカオス神殿	10秒以内将对手打致ブレイク状态，DP+1
伪りの猛者	1	过去のカオス神殿	10秒内打出会心一击DP+1
うつろいの骑士	3	秩序の圣域	在不受任何伤害的情况下胜利，DP+1
幽玄の少女	3	月の溪谷	无
虚构の英雄	4	秩序の圣域	在不受任何伤害的情况下胜利，DP+1



CV：樱井孝宏

克劳德

クラウド・ストライフ

出自《最终幻想VII》（1997年1月31日）

Stage3

宝箱	パワーリング、ハードブレイカー
召唤石	マジックポット AUTO
地图道具配置	ポーション、エーテル
BOSS	**费里奥尼尔**（フリオニール），**LV7**

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
うつろいの骑士	1	月の溪谷	10秒以内将对手打致ブレイク状态，DP+1
たわむれの盗贼	1	次元城	在不受任何伤害的情况下胜利，DP+1
うたかたの梦想	5	秩序の圣域	无
虚构的英雄	5	过去のカオス神殿	10秒内发动EX爆发技，DP+1
うたかたの幻想	13	秩序の圣域	战斗取得胜利，DP+1

关卡奖励一览

剩余DP	一周目奖励	二周目以后奖励
7（包含以上）	ロゼッタ石	300PP
6	フランベルジュ	200PP
5	ツバイハンダー	120PP
4	テュポーン	80PP
3	1000GIL	50PP
2	600GIL	30PP
1	300GIL	20PP
0	100GIL	10PP

Stage4

宝箱	レザーアーマー、ブロンズヘルム、ロゼッタ石（**需通关后解锁锁定区域**）

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
伪りの勇者	2	秩序の圣域	无
幽玄の道化	2	暗の世界	10秒以内将对手打致ブレイク状态，DP+1。随后（X3,Y3）锁定区域解锁
见せかけの旅人	2	月の溪谷	10秒以内取得胜利，DP+1
模傚の义士	7	次元城	不让对手取得EX核心，DP+1
虚构の英雄	8	暗の世界	无
幽玄の道化	8	次元城	10秒内用激突属性攻击将敌人吹飞至版边或场景中建筑以造成追加伤害，DP+1
虚构の英雄	23	秩序の圣域	取得战斗胜利，DP+2。稀有敌人

Stage5

宝箱	ロゼッタ石
稀有宝箱	ミスリル（**需通关解锁“稀有宝箱出现”条件**）
地图道具配置	ポーション（**任意击倒四个敌人后出现**）
BOSS	**萨菲罗斯**（セフィロス），**LV12。萨菲罗斯装有**フェニックスの**尾，即使玩家BRV高于其HP数值，HP伤害命中也会给其留下1的HP，不可掉以轻心。**

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
虚伪りの猛者	3	暗の世界	10秒以内取得胜利，DP+1。打倒后锁定区域（X6,Y3）解锁
模傚の义士	3	星の体内	在不受任何伤害的情况下胜利，DP+1
幽玄の少女	10	次元城	10秒以内将对手打致ブレイク状态，DP+1
见せかけの旅人	10	月の渓谷	在不受任何伤害的情况下胜利，DP+1
虚构の兵士	27	星の体内	取得战斗胜利，DP+2。稀有敌人

难度：☆☆☆

斯考尔篇 狮子穿越荒野

狮子は荒野を越えて

CV：石川英郎

斯考尔

スコール・レオンハート

出自《最终幻想VIII》（1999年2月11日）

Stage1

宝箱	リボルバー

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
かりそめの狮子	1	秩序の圣域	打倒后出现宝箱和“うたかたの梦想”、“うつろいの骑士”两名敌人
うたかたの梦想	1	秩序の圣域	打倒后出现敌人“かりそめの魔女”
うつろいの骑士	2	秩序の圣域	打倒后出现敌人“幽玄の少女”
かりそめの魔女	2	过去のカオス神殿	打倒此敌人后锁定区域解锁
幽玄の少女	2	过去のカオス神殿	10秒以内将对手打致ブレイク状态，DP+1
たわむれの盗贼	2	秩序の圣域	在不受任何伤害的情况下胜利，DP+1

Stage2

宝箱	パープルドロップ
召唤石	バハムート（**需通关后解锁锁定区域**）
地图道具配置	ポーション

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
见せかけの大树	1	过去のカオス神殿	胜利后敌人“たわむれの盗贼”出现
うつろいの骑士	1	パンデモニウム	不让对手取得EX核心，DP+1。胜利后敌人“かりそめの魔女”出现
たわむれの盗贼	4	秩序の圣域	10秒以内取得战斗胜利，DP+1。胜利后敌人“うつろいの骑士”和“见せかけの旅人”出现
见せかけの旅人	5	过去のカオス神殿	10秒以内打出会心一击，DP+1。胜利后宝箱出现
かりそめの魔女	5	秩序の圣域	胜利后锁定区域解锁

关卡奖励一览

剩余DP	一周目奖励	二周目以后奖励
7（包含以上）	ロゼッタ石	300PP
6	アイスブランド	200PP
5	フレイムタン	120PP
4	コヨコヨ（召唤石）	80PP
3	1000GIL	50PP
2	600GIL	30PP
1	300GIL	20PP
0	100GIL	10PP

Stage3

宝箱	ブロンズバングル
召唤石	バハムート AUTO
地图道具配置	ポーション、エーテル
BOSS	**库迦**（クジャ），**LV9**

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
うつろいの骑士	2	秩序の圣域	10秒以内将对手打致ブレイク状态，DP+1。胜利后敌人“见せかけの旅人”出现
虚构の英雄	2	パンデモニウム	胜利后出现ポーション和敌人“かりそめの魔女”
うたかたの梦想	6	次元城	在不受任何伤害的情况下胜利，DP+1。胜利后敌人“虚构の英雄”出现
见せかけの旅人	7	パンデモニウム	10秒以内取得战斗胜利，DP+1。胜利后敌人“幽玄の道化”出现
幽玄の道化	7	パンデモニウム	10秒以内发动EX爆发技，DP+1。胜利后锁定区域（X6,Y1）解锁
かりそめの魔女	7	过去のカオス神殿	胜利后锁定区域（X6,Y5）解锁

Stage4

宝箱	サンブレード、**皮**の**帽子**、ロゼッタ**石**（**需通关后解锁锁定区域**）
稀有宝箱	ゼラニウム（**需通关解锁“稀有宝箱出现”条件**）
地图道具配置	ポーション
BOSS	**光之战士**（ウォーリア オブ ライト）。**要注意BOSS的HP攻击**シールド オブ ライト**具有防御一切物理攻击的特性，不要妄图用攻击打断他的HP攻击，看到此招出现应优先采取回避对策。**

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
うたかたの幻想	3	パンデモニウム	胜利后出现敌人“かりそめの魔女（LV9）”
たわむれの盗贼	4	クリスタルワールド	不让对手取得EX核心的情况下胜利，DP+1。胜利后敌人“见せかけの大树”和“幽玄の道化”出现
幽玄の道化	4	次元城	10秒以内取得战斗胜利，DP+1。胜利后出现宝箱（皮の帽子）和敌人“うたかたの幻想”
见せかけの大树	8	次元城	胜利后敌人“幽玄の少女”出现
かりそめの魔女	9	过去のカオス神殿	10秒内打出会心一击，DP+1。胜利后锁定区域（X7,Y3）解锁
幽玄の少女	9	パンデモニウム	胜利后出现敌人“かりそめの魔女（LV9）”
伪りの猛者	17	クリスタルワールド	取得战斗胜利，DP+1。胜利后出现ポーション和敌人“かりそめの魔女（LV9）”出现，同时锁定区域（X7,Y5）解锁
かりそめの魔女	25	秩序の圣域	取得战斗胜利，DP+2。稀有敌人

Stage5

宝箱	ガードリング、ロゼッタ石
稀有宝箱	ミスリル（需通关解锁“稀有宝箱出现”条件）
地图道具配置	ポーション
BOSS	阿尔迪米西娅（アルティミシア），LV14。要注意BOSS的召唤兽会发动“土之秘法”在片刻之后将我方的BRV降为0，此时还是不要冒着风险去和她硬拼，以免被ブレイク。

敌人配置			
敌人	等级	战斗场景	要点
幽玄の少女	5	アルティミシア城	胜利后敌人“见せかけの大树”出现
虚构の英雄	6	パンデモニウム	在不受任何伤害的情况下胜利，DP+1。胜利后“うたかたの幻想”和“幽玄の道化”出现
うたかたの幻想	6	次元城	10秒以内取得战斗胜利，DP+1
见せかけの大树	11	次元城	胜利后锁定区域（X2,Y5）解锁
见せかけの旅人	11	秩序の圣域	10秒以内打出会心一击，DP+1。胜利后敌人“幽玄の少女”出现同时锁定区域（X2,Y1）解锁
幽玄の道化	12	クリスタルワールド	10秒以内发动EX爆发技，DP+1。胜利后锁定区域（X1,Y3)解锁
かりそめの獅子	28	アルティミシア城	取得战斗胜利，DP+2。稀有敌人

难度：☆☆☆

吉坦篇 生命的旋律

生命のしらべ

Stage1

宝箱	ナイフ

敌人配置			
敌人	等级	战斗场景	要点
たわむれの盗贼	1	秩序の圣域	胜利后敌人“まやかしの少年”出现
见せかけの旅人	1	暗の世界	胜利后锁定区域（X8,Y5）解锁
まやかしの少年	1	秩序の圣域	10秒以内将对手打致ブレイク状态，DP+1
たわむれの死神	2	秩序の圣域	10秒以内打出会心一击，DP+1
伪りの勇者	2	暗の世界	拿取宝箱后出现

Stage2

宝箱	皮の帽子
稀有宝箱	カモミール（需通关解锁“稀有宝箱出现”条件）
召唤石	アレキサンダー（需通关后解锁锁定区域）
地图道具配置	ポーション
BOSS	杰夫卡（ケフカ），LV7。

敌人配置			
敌人	等级	战斗场景	要点
见せかけの旅人	1	秩序の圣域	10秒以内打出会心一击，DP+1。胜利后出现ポーション
まやかしの少年	4	暗の世界	在不受任何伤害的情况下胜利，DP+1。胜利后敌人“たわむれの死神”出现
うつろいの骑士	4	ガレキの塔	拿取宝箱后出现
たわむれの死神	5	暗の世界	10秒以内取得胜利，DP+1

Stage3

宝箱	トリトンダガー、グリーンドロップ
召唤石	アレキサンダー AUTO
地图道具配置	ポーション、エーテル
BOSS	嘉兰德（ガーランド),LV9

敌人配置			
敌人	等级	战斗场景	要点
かりそめの獅子	2	アルティミシア城	10秒以内取得战斗胜利，DP+1。胜利后锁定区域（X4,Y2）解锁
伪りの勇者	3	暗の世界	10秒以内用激突属性攻击将敌人吹飞至版边或场景中建筑以造成追加伤害，DP+1。胜利后锁定区域（X5,Y4）解锁
模倣の暴君	7	暗の世界	10秒以内将对手打致ブレイク状态，DP+1。胜利后锁定区域（X3，Y3）解锁
たわむれの死神	8	ガレキの塔	胜利后锁定区域（X6，Y3）解锁
うつろいの魔人	15	暗の世界	取得战斗胜利，DP+1。胜利后出现ポーション

Stage4

宝箱	皮の服、ロゼッタ石（需通关后解锁锁定区域）
稀有宝箱	ミスリル（需通关解锁“稀有宝箱出现”条件）

敌人	等级	战斗场景	要点
うたかたの幻想	4	梦の终わり	10秒以内获得胜利，DP+1
かりそめの獅子	9	梦の终わり	在不受任何伤害的情况下胜利，DP+1。胜利后锁定区域（X6,Y3）解锁
见せかけの大树	9	暗の世界	在对手没有取得EX核心的情况下胜利，DP+1。胜利后锁定区域（X2,Y2）解锁
かりそめの魔女	9	ガレキの塔	胜利后敌人“うたかたの幻想”出现
たわむれの死神	11	アルティミシア城	拿取（X6,Y5）宝箱后出现。10秒内发动EX爆发技，DP+1
たわむれの死神	25	秩序の圣域	取得战斗胜利，DP+2。稀有敌人

Stage5

宝箱	740 GIL、ロゼッタ石
BOSS	库迦（クジャ），LV14。BOSS的召唤兽カーバンクル会在将他的低BRV值复制给玩家，此时千万要小心不要再贸然进攻以避免被ブレイク。

敌人配置			
敌人	等级	战斗场景	要点
まやかしの妖魔	5	アルティミシア城	10秒以内获得胜利，DP+1。胜利后锁定区域（X7,Y1）解锁
うつろいの骑士	6	暗の世界	10秒以内打出会心一击，DP+1。胜利后锁定区域（X7,Y5）解锁
うたかたの幻想	6	クリスタルワールド	在对手没有取得EX核心的情况下胜利，DP+1。胜利后锁定区域（X4,Y1）解锁
模倣の暴君	10	梦の终わり	在不受任何伤害的情况下胜利，DP+1。胜利后锁定区域（X5,Y2）解锁
见せかけの大树	11	ガレキの塔	10秒以内将对手打致ブレイク状态，DP+1。胜利后宝箱出现（740 GIL）
たわむれの盗贼	28	クリスタルワールド	取得战斗胜利，DP+2。稀有敌人

关卡奖励一览

剩余DP	一周目奖励	二周目以后奖励
7（包含以上）	ロゼッタ石	300PP
6	メイジマッシャー	200PP
5	マインゴーシュ	120PP
4	サポテンダー(召唤石)	80PP
3	1000GIL	50PP
2	600GIL	30PP
1	300GIL	20PP
0	100GIL	10PP



CV：朴璐美

吉坦

ジタン・トライバル

出自《最终幻想IX》（2000年7月7日）

泰达篇 通往明日之路

难度：☆☆

明日へ续く道



CV：森田成一

泰达

ティーダ

出自《最终幻想X》（2001年7月19日）

Stage1

宝箱	オフィシャルボール、495G
地图道具配置	ポーション

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
うたかたの梦想	1	秩序の圣域	无
まやかしの少年	1	秩序の圣域	无
见せかけの旅人	1	月の溪谷	10秒内用激突属性攻击将敌人吹飞至版边或场景中建筑以造成追加伤害，DP+1
伪りの勇者	1	秩序の圣域	无
うたかたの幻想	1	秩序の圣域	10秒以内发动EX爆发技，DP+1
虚构の兵士	2	月の溪谷	无

Stage2

宝箱	レザーアーマー、ブロンズヘルム
召唤石	メーガス三姐妹（需通关后解锁锁定区域）

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
たわむれの盗贼	1	月の溪谷	无
见せかけの旅人	1	次元城	无
伪りの猛者	1	秩序の圣域	无
模倣の义士	1	月の溪谷	10秒以内取得战斗胜利，DP+1
虚构の兵士	4	秩序の圣域	在没有受到HP攻击的情况下获得胜利，DP+1
うたかたの幻想	4	月の溪谷	10秒内用激突属性攻击将敌人吹飞至版边或场景中建筑以造成追加伤害，DP+1
まやかしの少年	4	次元城	在没有受到任何攻击的情况下获得胜利，DP+1
伪りの勇者	5	秩序の圣域	10秒之内打出会心一击，DP+1

Stage3

宝箱	バックラー、いやしの兜
召唤石	メーガス三姐妹 ATUO
地图道具配置	ポーション、エーテル
BOSS	帕拉美奇亚皇帝（皇帝），LV8

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
见せかけの旅人	2	パンデモニウム	10秒以内将对手打致ブレイク状态，DP+1
まやかしの妖魔	2	パンデモニウム	无
虚构の兵士	3	秩序の圣域	10秒以内打出会心一击，DP+1
たわむれの盗贼	5	秩序の圣域	无
うたかたの幻想	6	次元城	10秒内用激突属性攻击将敌人吹飞至版边或场景中建筑以造成追加伤害，DP+1
かりそめの魔女	6	次元城	10秒以内发动EX爆发技，DP+1
幽玄の道化	14	月の溪谷	取得战斗胜利，DP+1

Stage4

宝箱	ブルードロップ、740 GIL、ロゼッタ石（需通关后解锁锁定区域）
稀有宝箱	ベルガモット（需通关解锁“稀有宝箱出现”条件）

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
まやかしの少年	2	月の溪谷	10秒以内取得战斗胜利，DP+1
まやかしの妖魔	3	ガレキの塔	无
かりそめの魔女	3	月の溪谷	无
たわむれの盗贼	3	梦の终わり	拿取上方宝箱（ブルードロップ）后出现
模倣の义士	4	ガレキの塔	在没有受到任何攻击的情况下获得胜利，DP+1
うつろいの魔人	7	パンデモニウム	10秒以内将对手打致ブレイク状态，DP+1
うたかたの幻想	9	パンデモニウム	10秒以内发动EX爆发技，DP+1
伪りの勇者	9	ガレキの塔	10秒内用激突属性攻击将敌人吹飞至版边或场景中建筑以造成追加伤害，DP+1
うたかたの幻想	24	秩序の圣域	取得战斗胜利，DP+2。稀有敌人

Stage5

宝箱	ロゼッタ石
稀有宝箱	ミスリル（需通关解锁“稀有宝箱出现”条件）
地图道具配置	ポーション
BOSS	杰克（ジェクト），LV13。杰克无论是HP攻击还是BRV攻击大多都为突进技带些许追尾效果，并且大多会破防。所以玩家在对付他时应该采取后发制人的原则，躲避他的攻击是向侧面连续两次翻滚为稳妥。需要注意的是，如果我方将BOSS打成ブレイク状态后应及时寻找机会给予重创，否则等其BRV恢复基本值后多半会发动召唤兽マジックポット将玩家的高BRV复制过去，那样的话就很危险了。最稳妥的方法是用BRV攻击的派生技，BRV攻击ブレイク后立刻转HP攻击一鼓作气解决他。

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
まやかしの妖魔	5	次元城	无
うつろいの魔人	5	梦の终わり	10秒以内取得战斗胜利，DP+1
伪りの猛者	6	梦の终わり	10秒以内发动EX爆发技，DP+1
模倣の义士	10	パンデモニウム	在没有受到任何攻击的情况下获得胜利，DP+1
伪りの勇者	10	月の溪谷	10秒内打出会心一击，DP+1
模倣の暴君	11	ガレキの塔	10秒以内将对手打致ブレイク状态，DP+1。胜利后ポーション出现
うたかたの梦想	27	梦の终わり	取得战斗胜利，DP+2。稀有敌人

关卡奖励一览

剩余DP	一周目奖励	二周目以后奖励
7（包含以上）	ロゼッタ石	300PP
6	フライングヘルム	200PP
5	バルビュータ	120PP
4	ベヒーモス	80PP
3	1000GIL	50PP
2	600GIL	30PP
1	300GIL	20PP
0	100GIL	10PP



Shade Impulse篇



当科斯莫斯方面十名角色的故事模式全部通关之后，就会出现隐藏章节Shade Impulse，此章节将分为4小章17小关，玩家可以随意选择科斯莫斯方面十名角色进行攻略。最终玩家将面对"混沌之神"卡奥斯，战胜他后就可以达成"真·结局"，故事模式也到此告一段落。

Chapter 1 丢失的真理

难度☆☆☆☆☆☆

失われた真理

1-1

宝箱	勇气の香、ゴ-ルド

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
伪りの勇者	8	过去のカオス神殿(真)	无
うつろいの骑士	9	パンデモニウム(真)	在没有受到任何攻击的情况下获得胜利，DP+1
虚构の英雄	14	暗の世界(真)	无
幽玄の少女	15	过去のカオス神殿(真)	在没有受到HP攻击的情况下获得胜利，DP+1
伪りの猛者	26	パンデモニウム(真)	胜利后出现敌人"かりそめの狮子"
かりそめの狮子	27	过去のカオス神殿(真)	10秒以内打出会心一击，DP+1。胜利后出现宝箱（ゴ-ルド）X5，Y1

1-2

宝箱	ミスリル
召唤石	スカルミリョ-ネ（需通关后解锁锁定区域）
地图道具配置	ポーション
BOSS	杰夫卡（ケフカ），LV18，取得战斗胜利后DP+2。胜利后出现ポーション

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
まやかしの少年	9	パンデモニウム(真)	无
たわむれの盗贼	9	月の溪谷(真)	无
见せかけの大树	15	暗の世界(真)	20秒以内取得胜利，DP+1。胜利后锁定区域（X2,Y2）解锁
うたかたの梦想	16	暗の世界(真)	无
たわむれの死神	16	パンデモニウム(真)	在没有受到任何攻击的情况下获得胜利，DP+1
うつろいの骑士	28	次元城(真)	10秒内用激突属性攻击将敌人吹飞至版边或场景中建筑以造成追加伤害，DP+1
うたかたの幻想	29	パンデモニウム(真)	10秒以内发动EX爆发技，DP+1

1-3

稀有宝箱	ゴ-ルド（需通关解锁"稀有宝箱出现"条件）
召唤石	オ-ディ-ン AUTO
地图道具配置	エーテル（X3,Y1）

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
见せかけの旅人	10	次元城(真)	（X3,Y5），胜利后锁定区域（X5,Y1）解锁
幽玄の少女	10	月の溪谷(真)	10秒以内将对手打致ブレイク状态，DP+1
模倣の义士	12	暗の世界(真)	（X5,Y3）10秒以内达成バトルライズ，DP+1
まやかしの妖魔	18	次元城(真)	胜利后锁定区域（X5,Y5）解锁
うたかたの幻想	19	月の溪谷(真)	不让对手取得EX核心的情况下胜利，DP+1
模倣の暴君	31	暗の世界(真)	（X7,Y1）
かりそめの魔女	32	暗の世界(真)	（X3,Y3）20秒以内取得战斗胜利，DP+1
伪りの勇者	78	秩序の圣域(真)	取得战斗胜利，DP+2。稀有敌人

1-4

宝箱	ロゼッタ石、ダイヤ（需通关后解锁锁定区域）
地图道具配置	ポーション
BOSS	杰克（ジェクト），LV22，取得战斗胜利，DP+2。

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
虚构の兵士	11	月の溪谷(真)	胜利后锁定区域（X7,Y3）解锁
たわむれの死神	9	次元城(真)	10秒以内达成バトルライズ，DP+1。胜利后锁定区域（X8，Y3）解锁
虚构の英雄	19	过去のカオス神殿（真）	在没有受到任何攻击的情况下获得胜利，DP+1。胜利后锁定区域（X8，Y2）解锁
幽玄の少女	20	月の溪谷(真)	10秒以内打出会心一击，DP+1。胜利后锁定区域（X8,Y4）解锁
うたかたの梦想	33	月の溪谷(真)	条件饰品的倍率达到8倍以上，DP+1。胜利后出现ポーション
伪りの猛者	34	次元城(真)	无

1-5

宝箱	白のチョ-カ-
稀有宝箱	ゴ-ルド（需通关解锁"稀有宝箱出现"条件）
地图道具配置	ポーション
BOSS	艾克斯迪斯（エクスデス），LV24

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
うつろいの魔人	9	次元城(真)	10秒以内取得战斗胜利，DP+1
幽玄の道化	12	过去のカオス神殿（真）	10秒之内打出会心一击，DP+1
まやかしの少年	21	过去のカオス神殿（真）	无
伪りの勇者	22	过去のカオス神殿（真）	10秒内用激突属性攻击将敌人吹飞至版边或场景中建筑以造成追加伤害，DP+1
うたかたの幻想	36	パンデモニウム（真）	在不让对手取得EX核心的状态下胜利，DP+1。胜利后出现ポーション
かりそめの魔女	37	次元城(真)	在没有受到HP攻击的情况下获得胜利，DP+1
伪りの猛者	81	秩序の圣域（真）	取得战斗胜利，DP+2。稀有敌人

关卡奖励一览

剩余DP	一周目奖励	二周目以后奖励	剩余DP	一周目奖励	二周目以后奖励
7（包含以上）	ロゼッタ石	300PP	3	3000GIL	50PP
6	战国小手	200PP	2	1800GIL	30PP
5	武士の魂	120PP	1	900GIL	20PP
4	リッチ	80PP	0	300GIL	10PP

Chapter 2 阴谋的支配者

难度☆☆☆☆☆☆☆

策谋の支配者

2-1

宝箱	ミスリル、ゴールド
BOSS	库迦（クジャ），LV27，取得战斗胜利后DP+2并出现宝箱（ゴールド）

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
うつろいの骑士	9	ガレキの塔（真）	无
うたかたの幻想	9	アルティミシア城（真）	胜利后敌人"模倣の义士"出现
虚构の兵士	23	星の体内（真）	胜利后锁定区域（X6,Y5）解锁
たわむれの盗贼	24	クリスタルワ-ルド（真）	无
模倣の义士	25	アルティミシア城（真）	10秒以内达成バトルライズ，DP+1
见せかけの旅人	39	ガレキの塔（真）	在没有受到HP攻击的情况下获得胜利，DP+1。胜利后锁定区域（X6,Y1）解锁

2-2

宝箱	ロゼッタ石
召唤石	カイナッツォ（需通关后解锁锁定区域）

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
偽りの勇者	11	クリスタルワールド（真）	无
うつろいの魔人	11	ガレキの塔（真）	（X2，Y1）
まやかしの妖魔	13	星の体内（真）	（X4，Y2）
見せかけの旅人	27	クリスタルワールド（真）	10秒以内打出会心一击，DP+1
かりそめの魔女	27	クリスタルワールド（真）	（X2，Y2）
かりそめの獅子	27	アルティミシア城（真）	（X6，Y2）10秒以内取得战斗胜利，DP+1
まやかしの妖魔	28	梦の终わり（真）	10秒内用激突属性攻击将敌人吹飞至版边或场景中建筑以造成追加伤害，DP+1
うたかたの夢想	41	星の体内（真）	（X4，Y1）在不让对手取得EX核心的情况下胜利，DP+1
偽りの猛者	42	アルティミシア城（真）	10秒以内将对手打致ブレイク状态，DP+1
虚構の英雄	42	クリスタルワールド（真）	（X6，Y1）

关卡奖励一览

剩余DP	一周目奖励	二周目以后奖励
7（包含以上）	ロゼッタ石	300PP
6	战太刀	200PP
5	战国铠	120PP
4	マリリス	80PP
3	4000GIL	50PP
2	2400GIL	30PP
1	1200GIL	20PP
0	400GIL	10PP

2-3

稀有宝箱	ゴールド（需通关解锁"稀有宝箱出现"条件）
召唤石	オーディーン
地图道具配置	エーテル
BOSS	暗黑之云（X2，Y1），LV31，取得战斗胜利后DP+2

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
見せかけの大树	11	梦の终わり（真）	（X4，Y5）
うたかたの幻想	13	梦の终わり（真）	（X2，Y3）在没有受到任何攻击的情况下获得胜利，DP+1
虚構の兵士	14	クリスタルワールド（真）	（X4，Y1）
まやかしの少年	28	アルティミシア城（真）	（X4，Y3）10秒以内达成バトルライズ，DP+1
幽玄の道化	29	クリスタルワールド（真）	（X6，Y1）条件饰品倍率达到8.0倍以上，DP+1
うたかたの夢想	44	アルティミシア城（真）	（X6，Y5）20秒以内取得战斗胜利，DP+1
たわむれの死神	45	アルティミシア城（真）	（X7，Y3）
偽りの勇者	86	秩序の圣域（真）	取得战斗胜利，DP+2。稀有敌人

2-4

宝箱	フェニックスの羽、ダイヤ（需通关后解锁锁定区域）
地图道具配置	ポーション
BOSS	高贝兹（ゴルベーザ），LV33，战斗取得胜利后DP+2

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
うたかたの夢想	11	クリスタルワールド（真）	胜利后敌人"偽りの猛者"出现（X3，Y2）
幽玄の少女	13	クリスタルワールド（真）	胜利后敌人"うたかたの夢想"出现（X4，Y5）
偽りの猛者	15	ガレキの塔（真）	胜利后敌人"偽りの勇者"出现（X6，Y3）
偽りの勇者	31	梦の终わり（真）	在没有受到任何攻击的情况下获得胜利，DP+1
うつろいの騎士	31	ガレキの塔（真）	10秒以内取得战斗胜利，DP+1。胜利后敌人"かりそめの魔女"出现（X3，Y1）
かりそめの魔女	46	梦の终わり（真）	10秒以内发动EX爆发技，DP+1。胜利后敌人"虚構の英雄"出现（X6，Y5）
虚構の英雄	47	クリスタルワールド（真）	在不让对手取得EX核心的情况下胜利，DP+1

2-5

宝箱	きれいなガラス玉
稀有宝箱	ゴールド（需通关解锁"稀有宝箱出现"条件）

地图道具配置	ポーション
BOSS	帕拉美奇亚皇帝，LV37。

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
かりそめの獅子	14	梦の终わり（真）	无
うつろいの幻想	15	梦の终わり（真）	无
横傲の暴君	16	ガレキの塔（真）	无
虚構の兵士	33	星の体内（真）	10秒以内取得战斗胜利，DP+1
うつろいの騎士	34	ガレキの塔（真）	无
幽玄の道化	34	梦の终わり（真）	在没有受到任何攻击的情况下获得胜利，DP+1
まやかしの少年	35	ガレキの塔（真）	条件饰品倍率8.0倍以上，DP+1
たわむれの死神	50	梦の终わり（真）	10秒以内将对手打致ブレイク状态，DP+1
うつろいの魔人	51	星の体内（真）	无
偽りの猛者	90	秩序の圣域（真）	取得战斗胜利，DP+2。稀有敌人

Chapter 3 在有限的时间内

难度☆☆☆☆☆☆☆☆☆

限りある时のなかで

3-1

宝箱	ゴールド、ダイヤ

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
かりそめの魔女	18	クリスタルワールド（真）	无
まやかしの妖魔	19	パンデモニウム（真）	10秒以内取得战斗胜利，DP+1
虚構の兵士	37	月の渓谷（真）	在没有受到任何攻击的情况下获得胜利，DP+1
虚構の英雄	37	暗の世界（真）	条件饰品倍率达到8.0以上，DP+1
見せかけの旅人	38	梦の终わり（真）	无
たわむれの盗贼	53	过去のカオス神殿（真）	20秒以内取得战斗胜利，DP+1

关卡奖励一览

剩余DP	一周目奖励	二周目以后奖励
7（包含以上）	ロゼッタ石	300PP
6	スカルミリョーネの牙	200PP
5	バルバリシアの腕轮	120PP
4	クラーケン	80PP
3	5000GIL	50PP
2	3000GIL	30PP
1	1500GIL	20PP
0	500GIL	10PP

3-2

宝箱	フェニックスの尾
召唤石	ルビカンテ（需通关后解锁锁定区域）
BOSS	阿尔迪米西娅（アルティミシア），LV40，取得战斗胜利后DP+2

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
見せかけの大树	18	月の渓谷（真）	无
うたかたの幻想	19	暗の世界（真）	10秒以内取得战斗胜利，DP+1
偽りの猛者	38	パンデモニウム（真）	无
まやかしの少年	38	星の体内（真）	在没有受到任何攻击的情况下获得胜利，DP+1
幽玄の少女	39	梦の终わり（真）	在没有受到任何攻击的情况下获得胜利，DP+1
幽玄の道化	54	アルティミシア城（真）	无
偽りの勇者	55	过去のカオス神殿（真）	20秒以内取得战斗胜利，DP+1。胜利后锁定区域解锁

3-3

宝箱	引力球（X2，Y5）
稀有宝箱	ダイヤ（需通关解锁"稀有宝箱出现"条件）
召唤石	ラムウ AUTO（X3，Y1）、バルバリシア（X6，Y5）
地图道具配置	エーテル（X5，Y1）

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
虚構の英雄	41	过去のカオス神殿（真）	10秒以内取得战斗胜利，DP+1
横傲の义士	55	ガレキの塔（真）	20秒以内取得战斗胜利，DP+2
横傲の暴君	56	月の渓谷（真）	在没有受到任何攻击的情况下获得胜利，DP+2
かりそめの獅子	57	次元城（真）	在没有受到任何攻击的情况下获得胜利，DP+2
うつろいの魔人	58	アルティミシア城（真）	20秒以内取得战斗胜利，DP+2
うつろいの騎士	59	暗の世界（真）	（X4，Y5）
偽りの勇者	94	秩序の圣域（真）	取得战斗胜利，DP+3。稀有敌人

3-4

宝箱	ロゼッタ石、ゴ-ルド（需通关后解锁锁定区域）
地图道具配置	ポーション
BOSS	萨菲罗斯（セフィロス），LV44，取得战斗胜利后DP+2

敌人配置			
敌人	等级	战斗场景	要点
まやかしの少年	41	パンデモニウム（真）	（X3，Y5）
たわむれの盗贼	41	星の体内（真）	（X5，Y5）
かりそめの狮子	42	月の溪谷（真）	（X5，Y1）
模傲の义士	42	次元城（真）	（X8，Y1）
幽玄の道化	62	クリスタルワ-ルド（真）	（X3，Y4）20秒以内取得战斗胜利，DP+1
まやかしの妖魔	63	アルティミシア城（真）	（X7，Y5）在没有受到任何攻击的情况下获得胜利，DP+1
伪りの猛者	63	ガレキの塔（真）	（X5，Y4）10秒以内取得战斗胜利，DP+1
たわむれの死神	64	梦の终わり（真）	（X8，Y4）20秒以内取得战斗胜利，DP+1。胜利后出现ポーション
かりそめの魔女	65	次元城（真）	（X5，Y2）20秒以内取得战斗胜利，DP+1

难度☆☆☆☆☆☆☆☆☆

3-5

宝箱	神秘の香、ゴ-ルド
稀有宝箱	ダイヤ（需通关解锁“稀有宝箱出现”条件）
地图道具配置	ポーション
BOSS	嘉兰德（ガ-ランド），LV45

敌人配置			
敌人	等级	战斗场景	要点
まやかしの少年	66	アルティミシア城（真）	在没有受到任何攻击的情况下获得胜利，DP+1
幽玄の少女	68	暗の世界(真)	在没有受到HP攻击的情况下获得胜利，DP+1
模傲の暴君	67	ガレキの塔（真）	在没有受到任何攻击的情况下获得胜利，DP+1
见せかけの大树	69	パンデモニウム（真）	在没有受到任何攻击的情况下获得胜利，DP+1
うつろいの魔人	70	クリスタルワ-ルド（真）	在没有受到HP攻击的情况下获得胜利，DP+1
伪りの猛者	71	次元城（真）	在没有受到任何攻击的情况下获得胜利，DP+1
伪りの勇者	99	秩序の圣域（真）	取得战斗胜利，DP+3。稀有敌人

Chapter 4 决战

决战 *此关卡没有DP增减，也没有关卡奖励，将敌人打倒后破坏“混沌の烙印”即可。

4-1

召唤石	ラムウ
地图道具配置	ポーション

敌人配置			
敌人	等级	战斗场景	要点
たわむれの死神	28	秩序の圣域（真）	—
幽玄の道化	29	秩序の圣域（真）	—
かりそめの魔女	29	秩序の圣域（真）	—
虚构の英雄	31	秩序の圣域（真）	—
うたかたの幻想	31	秩序の圣域（真）	—

4-2

召唤石	ティアマット
地图道具配置	ポーション
最终BOSS	卡奥斯（カオス），LV48。战斗场景：混沌の果て。

敌人配置			
敌人	等级	战斗场景	要点
见せかけの大树	32	秩序の圣域（真）	—
うつろいの魔人	33	秩序の圣域（真）	—
まやかしの妖魔	34	秩序の圣域（真）	—
伪りの猛者	35	秩序の圣域（真）	—
模傲の暴君	35	秩序の圣域（真）	—

在完成了Shade Impulse篇全部关卡后，在游戏的故事模式中又会追加三个全新的大关卡——“传说的淑女”、“赎罪的武人”以及“究级的幻想”。在这三个剧本里玩家可以任意选择秩序之神科斯莫斯阵营和混沌之神卡奥斯阵营的角色进行游戏，将前两个剧本完成后，玩家便可以在PP目录下购买到隐藏角色香托托以及伽布拉斯的使用权。而“究级的幻想”关卡可以说是本作的究级形态，里面的敌人都是LV90——LV110的强敌，全部装备有LV100以上专用武器。玩家最后更要面对高达LV110的卡奥斯。在这个关卡里，不仅考验玩家的操作技巧，还要考验玩家在装备以及技能等方面的部署。

最终BOSS战 VS 混沌之神 卡奥斯

与最终BOSS卡奥斯的战斗要连战三场。战斗场景较小，建议装备技能“回避性能上升”以增加回避时的无敌时间。其次要记住EX核心在这场战斗中只会出现在卡奥斯的王座前面，要时刻注意抢夺。接下来笔者就逐一例举下卡奥斯的攻击招式和应对方法：



▲当BOSS释放“绝无之魂”时，上前用攻击打断他是最好的方法。



▲想成功回避过“神罚”，要熟悉攻击判定出现的时机，火柱刚出现时是没有攻击判定的。

◆BRAVE攻击

抓挠三连击	大范围连抓三次的攻击，出手慢可防，防御后是进攻的良机。
火球喷射	从嘴中吐出火球的攻击，横向移动很容易可以躲过。
地狱火	朝玩家方向移动的火柱，速度很快，不过判定范围只有直线，看准了朝侧面闪避躲开。
火焰飞踢	飞起之后从空中高速落下的范围攻击。因为进行攻击前卡奥斯会先跳起来并且大喊，听到喊声的时候玩家也跳起便可以躲避过此招，然后就是反击的好机会。
三连冲击波	瞬移到玩家面前后，依次发射下段→上段→下段的冲击波，全部命中的话伤害值极大。
火焰升龙	在第二阶段之后才会使用的招数，从玩家脚下冲向空中的龙形火焰，总共三次。此招攻击前卡奥斯会钻到地下并伴随镜头转换，比较容易判断。根据火焰在脚下出现的时机回避，在最后一阶段可进行反击。
火焰抓挠	BOSS会在战斗第三阶段使用此招。



▲当BOSS释放EX爆发技“幻想的尽头”时，会有光圈在地上显示有伤害判定的范围，及时逃到光圈外即可。

◆召唤兽

卡奥斯的召唤兽是“神龙”。会在战斗第二阶段开始使用，其效果根据情况发动“BRV固定”、“BRV×1.5”、“BRV2倍后再减少1/2再急速上升”以及“BRV×3”等效果。其中“BRV固定”的情况比较麻烦，此时用其他有“降低BRV”或“交换敌我双方BRV”效果的召唤兽都不能奏效，比较稳妥的办法就是先防御以及回避撑过它召唤兽的效果时间。

◆HP攻击

绝无之魂	从嘴里吐出火焰，释放之后很难回避，不过此招发动极慢，因此玩家见到画面上出现招式名后赢立刻用冲刺到BOSS身边将其打断，从另一方面讲，BOSS放此招的时候是玩家进攻的好机会。
神罚	先在玩家四周生成火柱，然后用剑将玩家固定住，最后从正上方投下长枪。此招比较难回避，而且不要试图以攻击打断此招的发动，因为卡奥斯一直处于防御状态，即使是发动EX模式对其攻击也不会打断他出招。正确的回避方法是，看到“神罚”两个字时立刻停止移动，等先出现的火柱消失后立刻回避到光圈之外，要连续三次。关键要冷静，不要提前回避，火柱是没有攻击判定的，玩家大可放心。
断罪	将玩家朝卡奥斯吸过去之后，以卡奥斯为中心卷起火柱的攻击方式。玩家在发现被吸了之后不停地朝相反方向回避即可。
鬼神乱舞	瞬间移动到玩家面前的乱舞攻击，同样属于超难回避的招数。玩家看到卡奥斯消失后要连续左右回避4次，以它消失时的音效“咻咻”为标准。如果场地狭窄，即便回避了四次依然有可能被击中。如果有EX槽的话就爆EX模式中断他的攻击吧！
红莲的业火	面对爆炸就跳到空中，防御小火球，闪避大火球。
究极的混沌	BOSS第三阶段会使用的EX模式攻击，巨大化之后用场景中的大剑攻击。在这个过程中玩家看到BOSS出横斩就起跳，出纵斩则朝场地边缘回避。随后可以用连续回避逃脱纵斩造成的追尾火焰。
幻想的尽头	相当于卡奥斯的EX爆发技，在“究极的混沌”发生一段时间后发动。不过此招很好躲，在之前会有攻击范围显示在画面上，玩家逃到光照不到的地方即可躲过。

香特特篇 传说的淑女

难度：☆☆☆☆☆☆☆☆☆

传说の淑女



CV：林原めぐみ

香特特

シャントット

出自《最终幻想XI》（2002年5月16日）

Stage1

宝箱	白魔道士の心得

敌人配置			
敌人	等级	战斗场景	要点
偽りの勇者	34	过去のカオス神殿（真）	胜利后“ウォ-リア・オブ・ライト”出现
模倣の义士	35	パンデモニウム（真）	胜利后“いにしえの淑女”出现
いにしえの淑女	43	秩序の圣域（真）	胜利后宝箱出现
ウォ-リア・オブ・ライト	49	过去のカオス神殿（真）	在没有受到HP攻击的情况下获得胜利，DP+1。有机会掉落专用武器“フレイムソ-ド”
フリオニ-ル	50	パンデモニウム（真）	在没有受到HP攻击的情况下获得胜利，DP+1。有机会掉落专用武器“ランスオブアベル”

Stage2

宝箱	フェニックスの尾
召唤石	アトモス（需通关后解锁锁定区域）

敌人配置			
敌人	等级	战斗场景	要点
まやかしの少年	36	暗の世界（真）	胜利后オニオンナイト出现
うつろいの骑士	36	月の溪谷（真）	胜利后セシル出现
いにしえの淑女	45	秩序の圣域（真）	在没有受到任何攻击的情况下获得胜利，DP+1。胜利后宝箱出现
オニオンナイト	51	暗の世界（真）	10秒内用激突属性攻击将敌人吹飞至版边或场景中建筑以造成追加伤害，DP+1。有机会掉落专用武器“ティルヴィング”
セシル	52	月の溪谷（真）	10秒内用激突属性攻击将敌人吹飞至版边或场景中建筑以造成追加伤害，DP+1。有机会掉落专用武器“传说の剑”

Stage3

宝箱	黑魔道士の心得
稀有宝箱	吟游诗人の心得（需通关解锁“稀有宝箱出现”条件）
召唤石	タイタン
地图道具配置	エ-テル

敌人配置			
敌人	等级	战斗场景	要点
みせかけの旅人	38	次元城（真）	10秒之内打出会心一击，DP+1。胜利后バッツ出现
幽幻の少女	39	ガレキの塔（真）	10秒之内打出会心一击，DP+1。胜利后ティナ出现
いにしえの淑女	47	秩序の圣域（真）	在没有受到任何攻击的情况下获得胜利，DP+1。胜利后宝箱出现
バッツ	53	次元城（真）	10秒之内打出会心一击，DP+1。有机会掉落专用武器“チョコボブレイド”
ティナ	54	ガレキの塔（真）	10秒之内打出会心一击，DP+1。有机会掉落专用武器“チェインフレイル”
いにしえの淑女	79	秩序の圣域（真）	取得战斗胜利，DP+2。稀有敌人

Stage4

宝箱	フェニックスの羽、シ-フの心得（需通关后解锁锁定区域）

敌人配置			
敌人	等级	战斗场景	要点
虚构の兵士	39	星の体内（真）	10秒内将对方打至ブレイク状态，DP+1。胜利后クラウド出现
かりそめの狮子	40	アルティミシア城（真）	10秒内将对方打至ブレイク状态，DP+1。胜利后スコ-ル出现
いにしえの淑女	59	秩序の圣域（真）	在没有受到任何攻击的情况下获得胜利，DP+1。胜利后宝箱出现
クラウド	55	星の体内（真）	10秒内将对方打至ブレイク状态，DP+1。有机会掉落专用武器“フォ-スイ-タ-”
スコ-ル	56	アルティミシア城（真）	10秒内将对方打至ブレイク状态，DP+1。有机会掉落专用武器“ランスオブスリット”

Stage5

宝箱	空手家の心得
稀有宝箱	踊り子の心得（需通关解锁“稀有宝箱出现”条件）
地图道具配置	ポーション
BOSS	香托托（シャントット），LV60，击败4名敌人后出现。如果战斗胜利的话有可能得到她的专用武器“ジュピタ-スタッフ”。

敌人配置			
敌人	等级	战斗场景	要点
たわむれの盗贼	42	クリスタルワ-ルド（真）	10秒以内发动EX爆发技，DP+1。胜利后ジタン出现
うたかたの梦想	43	梦の终わり（真）	10秒以内发动EX爆发技，DP+1。胜利后ティ-ダ出现
ジタン	57	クリスタルワ-ルド（真）	10秒以内发动EX爆发技，DP+1。有机会掉落专用武器“サルガタナス”
ティ-ダ	58	梦の终わり（真）	10秒以内发动EX爆发技，DP+1。有机会掉落专用武器“ザ・ストライカー”
いにしえの武人	82	混沌の果て（真）	取得战斗胜利，DP+2。稀有敌人

关卡奖励一览

剩余DP	一周目奖励	二周目以后奖励
7（包含以上）	ロゼッタ石	300PP
6	平家の盾	200PP
5	平家の兜	120PP
4	チョコボ	80PP
3	クリスタル	50PP
2	ダイヤ	30PP
1	4000GIL	20PP
0	2000GIL	10PP

伽布拉斯篇 赎罪的武人

难度：☆☆☆☆☆☆☆☆☆

赎罪の武人

Stage1

宝箱	战士の心得

敌人配置			
敌人	等级	战斗场景	要点
偽りの猛者	46	过去のカオス神殿（真）	胜利后ガ-ランド出现
模倣の暴君	46	パンデモニウム（真）	胜利后皇帝出现
いにしえの武人	54	混沌の果て（真）	在没有受到任何攻击的情况下获得胜利，DP+1。胜利后宝箱出现
ガ-ランド	60	过去のカオス神殿（真）	10秒以内达成バトルライズ，DP+1。有机会掉落专用武器“オ-ガキラ-”
皇帝	61	パンデモニウム（真）	10秒以内达成バトルライズ，DP+1。有机会掉落专用武器“ダイヤメイス”

关卡奖励一览

剩余DP	一周目奖励	二周目以后奖励
7（包含以上）	ロゼッタ石	300PP
6	平家の刀	200PP
5	平家の铠	120PP
4	アスラ（召唤石）	80PP
3	クリスタル	50PP
2	ダイヤ	30PP
1	4000GIL	20PP
0	2000GIL	10PP



CV：大塚明夫

伽布拉斯

ガブラス

出自《最终幻想XII》（2006年3月16日）

Stage2

宝箱	フェニックスの尾
召唤石	ギルガメッシュ（需通关后解锁锁定区域）

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
まやかしの妖魔	48	暗の世界（真）	胜利后暗黑の云出现
うつろいの魔人	49	月の溪谷（真）	10秒以内取得战斗胜利，DP+1。胜利后ゴルベ-ザ出现
いにしえの武人	56	混沌の果て（真）	在没有受到任何攻击的情况下获得胜利，DP+1。胜利后宝箱出现
暗黑の云	62	暗の世界（真）	30秒以内取得战斗胜利，DP+1。有机会掉落专用武器“いましめの杖”
ゴルベ-ザ	63	月の溪谷（真）	30秒以内取得战斗胜利，DP+1。有机会掉落专用武器“リリスのロッド”

Stage3

宝箱	ナイトの心得
稀有宝箱	忍者の心得（需通关解锁“稀有宝箱出现”条件）
召唤石	铁巨人
地图道具配置	エ-テル

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
见せかけの大树	49	次元城（真）	10秒以内打出会心一击，DP+1。胜利后エクスデス出现
幽幻の道化	49	ガレキの塔（真）	10秒以内打出会心一击，DP+1。胜利后ケフカ出现
いにしえの武人	57	混沌の果て（真）	在没有受到任何攻击的情况下获得胜利，DP+1。胜利后宝箱出现
エクスデス	64	次元城（真）	条件饰品倍率达到8.0以上，DP+1。有机会掉落专用武器“ギ-ドの髭”
ケフカ	65	ガレキの塔（真）	条件饰品倍率达到8.0以上，DP+1。有机会掉落专用武器“ラミアのふえ”
いにしえの淑女	87	秩序の圣域（真）	取得战斗胜利，DP+2。稀有敌人

Stage4

宝箱	フェニックスの羽、龙骑士の心得（需通关后解锁锁定区域）

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
虚构の英雄	51	星の体内（真）	在不让对手取得EX核心的情况下胜利，DP+1。胜利后セフィロス出现
かりそめの魔女	52	アルティミシア城（真）	在不让对手取得EX核心的情况下胜利，DP+1。胜利后アルティミシア出现
いにしえの武人	59	混沌の果て（真）	在没有受到任何攻击的情况下获得胜利，DP+1。胜利后宝箱出现
セフィロス	66	星の体内（真）	在不让对手取得EX核心的情况下胜利，DP+1。有机会掉落专用武器“マサムネブレ-ド”
アルティミシア	67	アルティミシア城（真）	在不让对手取得EX核心的情况下胜利，DP+1。有机会掉落专用武器“ヴァルキリ-”

Stage5

宝箱	狂战士の心得
稀有宝箱	侍の心得（需通关解锁“稀有宝箱出现”条件）
地图道具配置	ポーション
BOSS	伽布拉斯（ガブラス），LV72。击败敌人数达到4名后出现。伽布拉斯的特点是在非EX模式中没有HP伤害技能，所以他总会挑时机进行EX槽的积蓄，此时就是出手攻击他的最好时机。此外他还装有フェニックスの尾，玩家要战胜他需要两次致命攻击。击倒他的同时有一定几率可以获得他的专用武器“エビルスレイヤ-”。

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
たわむれの死神	53	クリスタルワ-ルド（真）	在没有受到任何攻击的情况下获得胜利，DP+1。胜利后クジャ出现
うたかたの幻想	54	梦の终わり（真）	在没有受到任何攻击的情况下获得胜利，DP+1。胜利后ジェクト出现
クジャ	68	クリスタルワ-ルド（真）	在没有受到HP攻击的情况下获得胜利，DP+1。有机会掉落专用武器“パニッシャ-”
ジェクト	69	梦の终わり（真）	在没有受到HP攻击的情况下获得胜利，DP+1。有机会掉落专用武器“カイザ-ナックル”
いにしえの武人	90	混沌の果て（真）	取得战斗胜利，DP+2。稀有敌人

究级的幻想

难度：☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

究极の幻想へ

Stage1

召唤石	オルトロス

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
ウォ-リア・オブ・ライト	92	过去のカオス神殿（真）	取得战斗胜利，DP+1
フリオニ-ル	93	パンデモニウム(真)	取得战斗胜利，DP+1
オニオンナイト	94	暗の世界(真)	取得战斗胜利，DP+1
セシル	95	月の溪谷(真)	取得战斗胜利，DP+1

Stage2

宝箱	命石（全灭敌人后出现）
召唤石	オメガ

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
バッツ	96	次元城(真)	取得战斗胜利，DP+1
ティナ	97	ガレキの塔(真)	取得战斗胜利，DP+1
クラウド	98	星の体内(真)	取得战斗胜利，DP+1
スコール	99	アルティミシア城(真)	取得战斗胜利，DP+1

Stage3

宝箱	命石（全灭敌人后出现）

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
ジタン	100	クリスタルワールド(真)	取得战斗胜利，DP+1
ティ-ダ	101	梦の终わり（真）	取得战斗胜利，DP+1
シャントット	102	秩序の圣域(真)	取得战斗胜利，DP+1
ガ-ランド	103	过去のカオス神殿(真)	取得战斗胜利，DP+1
皇帝	104	パンデモニウム(真)	取得战斗胜利，DP+1

Stage4

宝箱	命石（全灭敌人后出现）

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
暗黑の云	105	暗の世界(真)	取得战斗胜利，DP+1
ゴルベ-ザ	106	月の溪谷(真)	取得战斗胜利，DP+1
エクスデス	107	次元城(真)	取得战斗胜利，DP+1
ケフカ	108	ガレキの塔(真)	取得战斗胜利，DP+1
セフィロス	109	星の体内(真)	取得战斗胜利，DP+1

关卡奖励一览

剩余DP	一周目奖励	二周目以后奖励
2（包含以上）	アダマンタイト	300 PP
1	アルテマウエポン	200 PP
0	とんかち	120 PP

Stage5

宝箱	技师の心得（全灭敌人后出现）
BOSS	卡奥斯（カオス），LV110。

◆真正形态的最终决战，此战的混沌之神无论是AI还是各项能力都比之前“Shade Impulse篇”强数倍，贸然攻击必然会被他防住后施以反击，所以基本战斗原则为后发制人，结合之前对他招式的了解先不停地躲闪寻找攻击机会，要了解攻击他成功率最高的是在它释放BRV攻击“抓挠三连击”以及“火焰升龙”时以及它释放HP攻击“绝无之魂”时，抓住每一次机会。

◆建议玩家装备“空中回避距离上升”以及“回避性能上升”技能来提高回避成功率。此外建议玩家装备各种提升EX力量吸收量以及EX力量吸收距离的饰品，配合让EX核心出现率大幅上升的饰品，使自己的EX槽能够很容易蓄满，这样在被他的一些攻击击中后立刻爆发EX模式可以弹开他的攻击使他产生硬直并反击。

◆可装备召唤兽タイタン，在受到攻击时很容易使自己的BRV暴涨至很高的数值，之后抓住机会给予BOSS重创。

◆战胜卡奥斯后，PP目录里会追加开放“源氏系列”装备（1500PP），购买后就可以在商店内通过素材交换换得源式装备了。

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
アルティミシア	110	アルティミシア城(真)	取得战斗胜利，DP+1
クジャ	110	クリスタルワールド(真)	取得战斗胜利，DP+1
ジェクト	110	梦の终わり（真）	取得战斗胜利，DP+1
ガブラス	110	秩序の圣域(真)	取得战斗胜利，DP+1

竞技场模式（デュエルコロシアム）指南

将“Shade Impulse”篇通关后，游戏的主菜单下就会追加竞技场模式（デュエルコロシアム），这个模式的主要意义在于得到游戏中用于换取强力装备的各种素材，这些素材在除了竞技场以外的地方是拿不到的，所以如果想要得到每个角色的专用最强武器，竞技场是不得不来的地方。

竞技场根据等级分为“飞空船コース”、“ファルコンコース”、“インビンシブルコース”、“魔导船コース”，后两个要在PP目录下购入。



画面解说



①选择区。竞技场是以卡片的形式进行的。在选择区内会出现各种卡片，敌人卡、职业卡以及宝箱卡。通常选择区在刚开始时只有三个卡片位，如果玩家在战斗中输掉的话卡片位就会减少1，最后如果选择区内没有卡片位了的话玩家也就要被迫退出竞技场了。此外，选择区内的卡片会伴随玩家每一次的选择被全部替换，但有两种卡片是不会被替换的，一种是BOSS卡，一种则是混沌之神卡奥斯的卡。前者可以靠职业卡片替换掉，后者则无法替换。

②特殊卡片区。玩家在选择区选择的职业卡和异常状态卡会被存放在这里。卡片亮着说明正在发挥效果，暗状态则证明效果已经消失。

③说明区。会对玩家在选择区域所选择的卡片进行详细说明。比如敌人的强度、战胜和战败分别加减的金币数、职业卡片以及异常状态卡片的效果等等。

④卡片幸运值。最高为★★★★★，玩家在竞技场通过连胜便可以提升卡片幸运值，而随着幸运值的上升，出现稀有素材的几率也会提高。不过如果在战斗中战败的话卡片幸运值也会随之降低。

⑤玩家当前拥有的金币数量。

职业卡片和状态异常卡一览

职业卡片名	效果名	种类	效果
ナイト	まもり	持续效果型	可选择区域内卡片位+1，战斗失败后效果消失
シーフ	かくしつうろ	持续效果型	增加宝箱卡的出现几率
狩人	どうぶつ	持续效果型	战斗胜利时获得的金币增加
药师	くすりのちしき	持续效果型	打消所有异常状态卡片的效果，且让异常状态卡片不再出现
侍	いあいぬき	消费	舍弃可选择区域内的BOSS卡
忍者	ぶんしん	持续效果型	即使在战斗中失败，金币和卡片幸运值也不会减少
龙骑士	ジャンプ	消费	替换选择区所有卡片，并且龙骑士卡将再一次出现
モンク	ためる	消费	下一次出现的所有敌人卡强度都是“最弱”，而且可获得金币数并不减少
白魔导士	しろまほう	持续效果型	战斗后HP回复到100%
黑魔导士	くろまほう	持续效果型	提高“金币×2”效果敌人卡的出现几率
赤魔导士	れんぞくま	持续效果型	除了被选择卡片，选择区内其他卡片不会被替换
青魔导士	ラーニング	持续效果型	增加职业卡片的出现几率
时魔导士	じくう	持续效果型	卡片幸运值+1
召唤士	しょうかん	消费	将下次出现在选择区的所有卡片都变为宝箱卡和职业卡片
魔法剑士	まほうけん	持续效果型	卡片幸运值上升加快
ものまねし	ものまね	消费	随机发动一种职业卡片的效果
ミニマム	ミニマム	持续效果型	战斗后不会恢复HP
ポーキー	ブタ	消费	让玩家所持金币减半
トード	カエル	持续效果型	宝箱卡片不会再出现
カッパー	カッパー	持续效果型	打消职业卡片的效果

竞技场掉落素材一览

在竞技场模式下可得到素材的等级和珍惜程度也是根据竞技场区域不同而不同的，不过不要以为在“魔导船コース”里不断拿取高级素材就可以了，因为本作武器的合成是一个循序渐进的过程，所以前几个低等级的竞技场玩家也是不得不去的。接下来笔者就把在每个竞技场可以获得的素材罗列出来，以供玩家参考。

装备

飞空船コース	ファルコンコース	インビンシブルコース	魔导船コース
あいのフライパン(17)	カイナッツォの甲罗(10)	さごじょうのやり(17)	新月の小手(17)
コック帽(17)	ルビカンテの头巾(10)	甲罗の盾(17)	满月の腕轮(17)
キッチンタイマー(8)	钉バット(17)	皿(8)	花の冠(13)
铁のエプロン(13)	斗魂ハチマキ(8)	アーマーガッパ(13)	雪模样の服(8)
—	スカルバングル(17)	—	—
—	二代目特攻服(13)	—	—

矿物

飞空船コース	ファルコンコース	インビンシブルコース	魔导船コース
ミスリル(11)	ゴールド(11)	クリスタル(11)	ピンクのしっぽ(56)
ゴールド(11)	ダイヤ(11)	—	—
—	クリスタル(11)	—	—

石

飞空船コース	ファルコンコース	インビンシブルコース	魔导船コース
白の石(18)	黑の石(8)	しずく石(8)	女神の魔石(13)
—	精灵石(13)	断罪の魔石(13)	至高の魔石(22)
—	魔晃石(18)	龙石(18)	—
—	浮游石(22)	圣なる魔石(22)	—

骨

飞空船コース	ファルコンコース	インビンシブルコース	魔导船コース
野兽の骨(18)	正体不明の骨(8)	百鬼の骨(8)	修罗の骨(13)
—	魔人の骨(13)	战神の骨(13)	英雄の骨(22)
—	ヌエの骨(18)	地龙の骨(18)	—
—	盘古の骨(22)	圣者の骨(22)	—

角

飞空船コース	ファルコンコース	インビンシブルコース	魔导船コース
大角(13)	召唤士の角(8)	フンババの角(8)	兽王の角(13)
—	ワイバーンの角(13)	イクシオンの角(13)	ベヒーモスの角(22)
—	タウルスの角(18)	飞龙の角(18)	—
—	リザードの角(22)	ユニコーンの角(22)	—

牙

飞空船コース	ファルコンコース	インビンシブルコース	魔导船コース
大牙(13)	黑虎の牙(8)	古代象の牙(8)	兽王の牙(13)
—	大蛇の牙(13)	圣なる牙(22)	マディーンの牙(22)
—	キマイラの牙(18)	—	—
—	饿狼の牙(22)	—	—

木材

飞空船コース	ファルコンコース	インビンシブルコース	魔导船コース
良质の枝(13)	木材(8)	大木(8)	反魂树(13)
木片(18)	トゲトゲの木材(13)	灵树(13)	イーファの树(22)
—	良质の木材(18)	龙木(18)	—
—	宿木(22)	—	—

甲壳

飞空船コース	ファルコンコース	インビンシブルコース	魔导船コース
鉄の壳(13)	大蛇の抜け壳(13)	巨大亀の甲罗(13)	千年亀の甲罗(13)
铁甲壳(18)	ウォームの抜け壳(18)	龙の壳(18)	万年亀の甲罗(22)
—	战马の壳(22)	圣壳(22)	—

宝石

飞空船コース	ファルコンコース	インビンシブルコース	魔导船コース
アクアマリン(13)	ムーンストーン(8)	オパール(8)	ラピスラズリ(13)
エメラルド(18)	ルビー(13)	トパーズ(13)	天上の宝玉(22)
—	ペリドット(18)	ドラゴンストーン(18)	—
—	サファイア(22)	ホーリーストーン(22)	—

ウロコ

飞空船コース	ファルコンコース	インビンシブルコース	魔导船コース
怪鱼のウロコ(13)	ラミアのウロコ(8)	皇帝のウロコ(8)	鬼神のウロコ(13)
エンサのウロコ(18)	地鲛のウロコ(18)	斗神のウロコ(13)	エデンのウロコ(22)
—	水神样のウロコ(22)	海龙のウロコ(18)	—
—	—	圣兽のウロコ(22)	—

翼

飞空船コース	ファルコンコース	インビンシブルコース	魔导船コース
鸟の羽(13)	巨鸟の羽(13)	王の翼(8)	ガルーダの翼(13)
—	恶魔の羽(22)	ディアボロスの翼(13)	バハムートの翼(22)
—	堕天使の羽(22)	飞龙の翼(18)	—
—	—	圣兽の翼(22)	—

其他素材

飞空船コース	ファルコンコース	インビンシブルコース	魔导船コース
ゼラニウム(8)	—	心の书(8)	追忆の书(8)
ローズマリー(8)	—	爱の书(13)	不思议の书(8)
ベルガモット(8)	—	王の书(18)	惑わしの书(8)
カモミール(8)	—	影の书(22)	异界の书(8)
クラリセージ(8)	—	人生の书(13)	—
イランイラン(8)	—	沈默の书(13)	—
ティートリー(8)	—	雄弁の书(13)	—
ユーカリ(8)	—	超人の书(13)	—
レモングラス(8)	—	—	—

共通素材

飞空船コース	ファルコンコース	インビンシブルコース	魔导船コース
风石(21)	风石(21)	风石(21)	风石(21)
水石(28)	水石(28)	水石(28)	水石(28)
命石(35)	命石(35)	命石(35)	命石(35)
变化の粉(3)	变化の粉(3)	变化の粉(3)	变化の粉(3)
石ころ(15)	石ころ(15)	石ころ(15)	石ころ(15)

各角色专武器素材

		秘められた魔(27)	おしばいのチケット(27)
导かれし光(27)	うつろいの云(27)	狂乱の微笑み(27)	破灭の死神(27)
轮回の暗(27)	ふたつの姿(27)	真实の过去(27)	祈り子の梦(27)
青年の梦(27)	ひとつの心(27)	星の生命(27)	荣光の勋章(27)
支配の欲望(27)	风の辉き(27)	通常弹(27)	たぎる血(27)
たまねぎ(27)	无の力(27)	时の齿车(27)	审判の门(27)

*各角色最强专用武器的关键素材只有在“魔导船コース”中才可以得到。

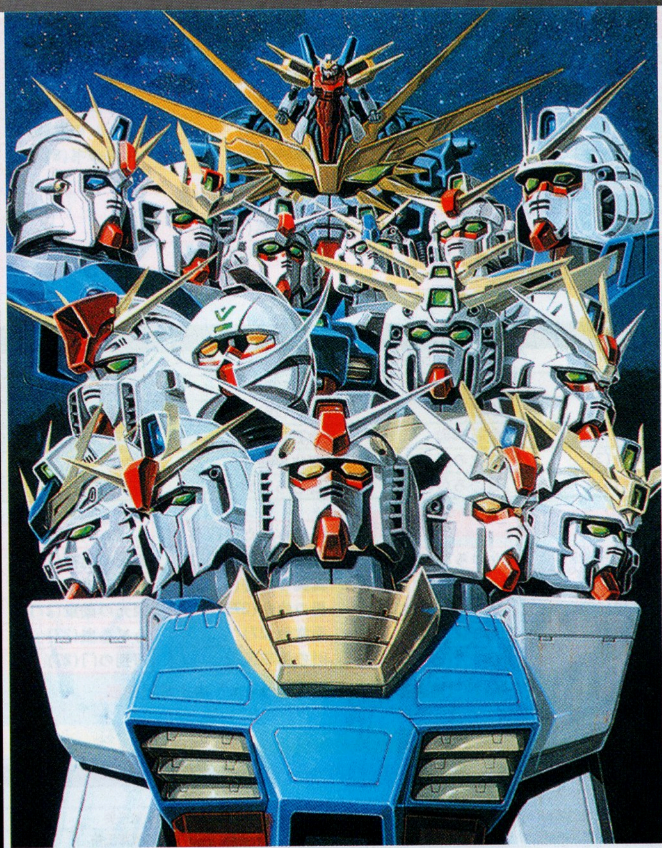
全召唤兽入手一览

AUTO（自动召唤型）

召唤兽	招式名称	发动效果	发动时机	入手方法
イフリート	地狱の火炎	使自己的BRV×1.5	得到地图BRV值时	光之战士流程第三关
シヴァ	ダイヤモンドダスト	一定时间内阻止对手的BRV增长	对手的BRV值为0时	费里奥尼尔流程第三关
ラムウ	裁きの雷	一定时间内封住对手的召唤兽	对手得到地图BRV值时	Shade Impulse流程3—3
カーバンクル	ルビーの光	把自己的BRV值复制给对手	自己的BRV值为0时	塞西尔流程第三关
マジックポット	ものまね	复制对手的BRV值	对手的BRV值为基本值的3倍时	克劳德流程第三关
デモンズウォール	护りの障壁	一定时间内自己的BRV不会减少	自己的BRV值等于或低于基本值的一半时	蒂娜流程第三关
メーガス三姐妹	デルタアタック	减掉对手当前BRV的一半	对手得到地图BRV值时	泰达流程第三关
オーディーン	斩铁剑	50%几率直接将对手ブレイク	对手得到地图BRV值时	Shade Impulse流程2—3
フェニックス	转生の炎	一定时间内防止被ブレイク，随后BRV恢复基本值	自己的BRV值等于或低于基本值的一半时	洋葱骑士流程第三关
アレクサンダー	圣なる审判	一定时间内固定自己的BRV值	得到地图BRV时	吉坦流程第三关
リヴァイアサン	大海啸	一定时间内使对手的BRV值不断下降，每秒减60	对手得到地图BRV值时	巴兹流程第三关
バハムート	オーラ	一定时间内使自己的BRV值不断上升	自己的BRV值等于或低于基本值的一半时	斯考尔流程第三关

手动召唤型

召唤兽	招式名称	发动效果	入手方法
イフリート	地狱の火炎	使自己的BRV×1.5	光之战士流程第二关
シヴァ	ダイヤモンドダスト	一定时间内阻止对手的BRV增长	费里奥尼尔流程第二关
ラムウ	裁きの雷	一定时间内封住对手的召唤兽	Shade Impulse流程4—1
カーバンクル	ルビーの光	把自己的BRV值复制给对手	塞西尔流程第二关
マジックポット	ものまね	复制对手的BRV值	克劳德流程第二关
デモンズウォール	护りの障壁	一定时间内自己的BRV不会减少	蒂娜流程第二关
メーガス三姐妹	デルタアタック	减掉对手当前BRV的一半	泰达流程第二关
オーディーン	斩铁剑	50%几率直接将对手ブレイク	Shade Impulse流程2—3
フェニックス	转生の炎	一定时间内防止被ブレイク，随后BRV恢复基本值	洋葱骑士流程第二关
アレクサンダー	圣なる审判	一定时间内固定自己的BRV值	吉坦流程第二关
リヴァイアサン	大海啸	一定时间内使对手的BRV值不断下降	巴兹流程第二关
バハムート	オーラ	一定时间内使自己的BRV值不断上升	斯考尔流程第二关
チョコボ	チョコボキック	敌我双方的BRV值以当前数字为基本随机排列组合变化	“传说的淑女”关卡奖励
モーグリ	モーグリダンス	随机发动其他召唤兽的技能	洋葱骑士流程关卡奖励
マンドラゴラ	光合成	被ブレイク后，BRV恢复到基本值的速度加快	光之战士流程关卡奖励
ボム	自爆	一定时间后对对手的BRV值造成伤害（伤害量等于自己的BRV值），随后自己的BRV为0	塞西尔流程关卡奖励
アスラ	王妃の加护	将对手的召唤石破坏、封印或强制发动	“赎罪的武人”关卡奖励
タイタン	大地の怒り	一定时间内受到的伤害×3并转为BRV值	“传说的淑女”第三关
アトモス	重力物体199	一定时间内受到的HP伤害转为BRV值	“传说的淑女”第二关
铁巨人	なぎ払い	一定时间内我方攻击命中对手时，对手当前BRV值减半	“赎罪的武人”第三关
サボテンダー	はりせんぼん	减少对手BRV值1000	吉坦流程关卡奖励
トンベリ	みんなのうらみ	一定时间后将我方受到的HP伤害的数值专为伤害对手BRV值	巴兹流程关卡奖励
モルボル	臭い息	一定时间内，对手如接近自己BRV将会减少	费里奥尼尔流程关卡奖励
オルトロス	タコじるしのすみ	一定时间内无法看到BRV值	“究级的幻想”剧本第一关
テュポーン	はないき	使对手当前的BRV值中的一个数字变为0	克劳德流程关卡奖励
デスゲイズ	レベル5デス	对手BRV若为5的倍数，直接ブレイク	蒂娜流程关卡奖励
ベヒーモス	おたけび	BRV值变为当前的2倍，随后很快下降	泰达流程关卡奖励
コヨコヨ	加速装置	BRV值变为当前的一半，随后很快上升	斯考尔流程关卡奖励
リッチ	土の秘法	一定时间后对手BRV为0	Shade Impulse流程第1章关卡奖励
マリリス	火の秘法	一定时间后固定对手BRV	Shade Impulse流程第2章关卡奖励
クラーケン	水の秘法	一定时间后和对手交换BRV	Shade Impulse流程第3章关卡奖励
ティアマット	风の秘法	一定时间后自己的BRV×3	Shade Impulse流程第4章关卡奖励
スカルミリョーネ	咒い	对手使用召唤兽后BRV值变为0	Shade Impulse流程1—2
カイナッツォ	大津波	对手使用召唤兽后BRV值被固定	Shade Impulse流程2—2
バルバリシア	ミールストーム	对手使用召唤兽后其BRV值和我方BRV值交换	Shade Impulse流程3—3
ルビカンテ	火炎流	对手使用召唤兽后我方的BRV×3	Shade Impulse流程3—2
ギルガメッシュ	エクスカリバー/エクスカリパー	我方的BRV×3/我方的BRV值变为1	“赎罪的武人”第二关
アルテマウェポン	フレアスター	一定时间后直接使对手ブレイク	“究级的幻想”关卡奖励
オメガ	波动炮	一定时间内大幅减少对手的BRV值	“究级的幻想”第二关



機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム MOBILE SUIT GUNDAM

谁才是真正的王牌机师，一比便知！

作为高达游戏里的后起之秀，“《高达VS》系列”以爽快的战斗方式、严谨的系统和高对抗性迅速吸引了众多高达游戏爱好者。作为系列的第八作，本作无论在收录作品还是系统上都可谓是集系列之大成，完成度之高令人咋舌，值得身为高达粉丝的你花上上百小时来研究。

文 乌冬

ACT

机动战士高达 高达对高达			
机动战士ガンダム ガンダムVS.ガンダム			
NBGI	2008年11月20日	日版	1~4人
5040日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

系统

操作

默认按键	
方向键、滑杆	移动
□	主射击武器
△	格斗武器
○	锁定
×	跳跃
L	通信/指令
R	副射击武器
Start	暂停菜单
Select	机体支援

（注：以下的讲解都以默认按键为准）

移动



通过方向键或滑杆可实现八个方向的移动，移动是战斗的基本，不论是接近对手进行攻击，还是回避对手的进攻，都离不开移动。除了普通的移动外，机体经常用的还有以下四种移动方式。

STEP

往一个方向连续输入方向键两次，机体会消耗少量的喷射槽往该方向快速移动一小段距离，STEP有甩开已发生攻击的效果，通常用于各种回避行动中。

跳跃

按下×键机体就会借助喷射器垂直上升，上升的过程中可用方向键或滑杆来调整方向，如果一直按着×键不放，机体则会上升到喷射槽用完为止。另外要注意并不是所有机体的跳跃方式都是一样的，比如神高达和尊者高达，它们按下×键后则是名副其实的跳跃，并不会一直往上升。

冲刺

快速按下×键两次，机体会做出快速的长距离移动，可以用来迅速拉近或拉开和对手的距离。和跳跃一样，如果按住×键不放，冲刺中的机体直到喷射槽用完才会停止。根据机体冲刺时的动作不同，可分为空中冲刺和地上冲刺两种。

变形移动

部分有MA形态的机体，按住×键在空中STEP即可实现像原作中那样的变形。MA状态下不仅可以获得较快的移动速度，并且还可使用只有在MA状态才有的武器。当放开×键或喷射槽用完后，机体就会回到MS形态。



射击

最基本也是最常用的攻击手段，本作里大部分的机体都装备有射击武器，主射击武器对应按键为□，如果有多种射击武器的机体，则通过特殊射击或副射击等的组合按键方式来实现，另外有部分机体可以通过长按射击键来使出蓄力射击。射击武器的优点是可以间接攻击对手，但缺点是可以被盾牌抵消，并且有弹数限制，用完后需要经过装填才能再次使用。



射击武器的种类	
主射击武器	□
副射击武器	R
特殊射击	□+×
蓄力射击	长按□
变形射击	变形中按□

弹药的种类	
炮弹、导弹	威力高、追向性强，不过有部分炮弹和导弹会被同为射击武器的攻击击落
激光	威力高、贯通性强、追向性一般，缺点是弹数少、装填速度慢
实弹	弹药多并且连射性能好，但攻击力低下

弹药的装填方式	
单发型	弹药一旦减少就会逐发进行装填
全弹型	只有把全部弹药用完后才会自动装填
手动型	通过按键进行上弹，无条件使用

格斗



近距离的主要攻击手段，除了少数射击专用机体外，大部分的机体都可以使用格斗攻击，主格斗武器对应按键为△，如果有多种格斗招式的机体，则通过特殊格斗或方向键配合△键的组合按键方式来实现，另外某些机体可以通过长按格斗键来使出蓄力格斗。格斗武器的优点是伤害高、追向性强，无使用次数上的限制，缺点是攻击距离短，并且落空后的硬直时间很长，非常容易被对手反击。

格斗武器的种类	
格斗	地上不输入任何方向按△
STEP格斗	地上STEP中按△
空中格斗	空中不输入任何方向按△
空中STEP格斗	空中STEP中按△
后格斗	方向↓+△
冲刺格斗	冲刺中按△
特殊格斗	△+×
蓄力格斗	长按△
变形格斗	变形中按△

盾防御



装备有盾的机体，可以使用盾牌来抵挡部分射击武器。盾分为实体盾和激光盾两种，当射击武器打中实体盾可以防御的位置，机体会自动防御，不过大部分的实体盾在承受了一到两次攻击后就会损坏；而激光盾则没有使用次数的限制，只要输入↓+△就可使用。另外比较特殊的是GP-02和高达X这两部机体，虽然它们装备的是实体盾，但是也是通过↓+△的方式来进行防御的。

机体支援

战斗中将Select或□、△、×三键一起按下，就能发动机体支援。机体支援大体可以分为攻击型和防御型两种，攻击型会在一旁协助进攻，还能与自机的攻击形成联携；防御型则能替玩家所控制机体承受一定的射击攻击。不过机体支援是有次数限制的，用完后不会像武器那般恢复，只有机体被击坠重新登场后才能再次使用。

G CROSS OVER

敌我双方都有一条G CROSS OVER（GCO）槽，每当自机或僚机受到伤害或被击破，这条槽就会增加，当GCO槽蓄满之后，快速按下两次L键就可以发动GCO了。GCO有着巨大的攻击范围和威力，并且只对对手产生伤害。另外还需要注意的一点是，通信对战中，如果队友是玩家的话，当一方按下两次L键后会给另一方发去消息，只有另一方在接收到消息后再按下两次L键，才能发动GCO。



通信/指令

当僚机是电脑控制机体的时候，按下L键能改变僚机的行动倾向，而如果僚机是玩家的话，按L键能给对方送去问候的话语，当双方都互相问候后，GCO槽会得到少量的增加。

指令的种类	
ノーマル	根据当前战况自己做出攻击和防御的判断
突击	不考虑耐久力的残余量全力进攻
回避	以保存耐久力为最优先事项，降低攻击的频率

模式

アーケード

街机模式，在这个模式里玩家要选择一部机体和电脑控制的僚机一起挑战游戏里的关卡。关卡被路线区分开，不同的路线里有不同关卡，难度也不尽相同，但无论选择的是哪条路线，最后要面对的BOSS都是恶魔高达。

路线的种类	
ノーマルコース	普通路线，由8个普通关卡和2个EX关卡构成，根据关卡不同被分为4条支线
ハードコース	困难路线，由9个普通关卡和2个EX关卡构成，根据关卡不同被分为2条支线
アルティメットコース	究极路线，由10个普通关卡和2个EX关卡构成，是所有路线中难度最高的
タイムアタックコース	时间路线，由8个固定关卡构成，挑战最速通关时间的路线
アナザーコース	另一条路线，由8个普通关卡和2个EX关卡构成，难度一般

EX关卡进入条件

只要在通过第七关和第八关时分数达到了一定数值，并且之前的关卡一次都没续过关，就可以进入EX关卡，各路线进入EX关卡的所需分数如下：

路线	第七关	第八关
ノーマルコースA	30000（45000）	35000（45000）
ノーマルコースB	25000（45000）	35000（50000）
ノーマルコースC	25000（45000）	40000（50000）
ノーマルコースD	20000（30000）	35000（50000）
ハードコースA	25000（35000）	35000（50000）
ハードコースB	25000（35000）	35000（50000）
アナザーコース	25000（40000）	30000（45000）
アルティメットコース	22000（30000）	42000（50000）

恶魔高达的打法

恶魔高达的行动是有一定规律的，只要掌握了这点就不难对付。战斗一开始恶魔高达会出现在场地的一端，其体型巨大并且不能移动，我们需要先接近它才能展开攻击。初始阶段的恶魔高达以巨大的激光作为主要攻击手段，这招发动前其下半身会有明显征兆，只要看准激光的发射方向就能躲过。恶魔高达的弱点位于其巨大头部的上方的身体，使用大威力射击或格斗武器都能快速削减其耐久力，每当恶魔高达损失了一定量的耐久力，它就会展开防护罩，同时身体两侧分别长出一个高达头，这时我们只有先击破两个高达头才能解除它的防护罩。当恶魔高达的耐久力低于二分之一的时候，它就会追加GCO和导弹等新的攻击方式，不过打法上是没有变的，只要持续对其弱点展开攻击，反复几次就能将其击破。



フリーバトル

自由对战模式，可任意设定各种参数与电脑展开对战，另外如果将出战的4架机体全部设为电脑控制，还能以观战的视角来参与战斗。

各种设定

和游戏有关的各项设定，包括街机模式的CPU强度、音量调节、存档管理和键位更改等等。另外メディアインストール是游戏的媒体安装功能，选择后可以将游戏的部分数据安装进记忆棒里，从而大幅缩短读盘的时间。

通信プレイ

利用PSP的无线通信功能来进行联机游戏的模式。分为对战和协力CPU战两种，对战相当于对人的自由对战模式，最大支持4人联机，当不满4人时，可以将剩余的空位留给电脑或设置为不出场。而在协力CPU战里，可以以两名玩家合作的形式来挑战街机模式。



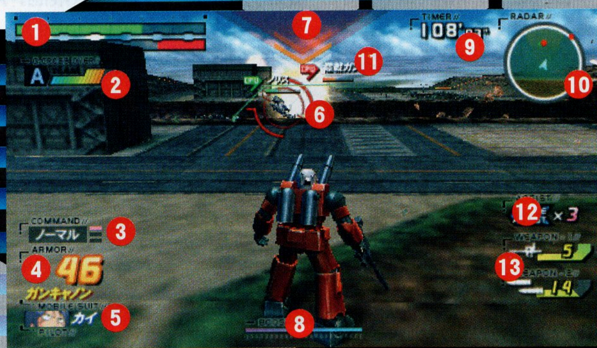
キャラクター

鉴赏模式，在这个模式中除了可以查看自己搜集的CG、图片和结局外，还有一个驾驶员资料的选项，里面记录着玩家的总出击数、击坠数、各机体使用频率和所获得奖牌等各种资料。

奖牌的获得

奖牌名称	获得条件	备注
クリアプレート1	街机模式ノーマルコース通关	有续关：铜奖牌／没续关：银奖牌／没续关并进入两个EX关：金奖牌
クリアプレート2	街机模式ハードコース通关	有续关：铜奖牌／没续关：银奖牌／没续关并进入两个EX关：金奖牌
クリアプレート3	街机模式アルティメットコース通关	有续关：铜奖牌／没续关：银奖牌／没续关并进入两个EX关：金奖牌
クリアプレート4	街机模式アナザーコース通关	有续关：铜奖牌／没续关：银奖牌／没续关并进入两个EX关：金奖牌
クリアプレート5	街机模式タイムアタックコース通关	有续关：银奖牌／没续关：金奖牌
ロールアウト	获得全部隐藏机体	用不同的机体将街机模式通关四次
MSマスター	使用过所有的机体	自由对战或街机模式都算
赤い彗星	10分钟内完成街机模式的タイムアタックコース	—
出击の证	进行通信对战	1次：铁奖牌／20次：铜奖牌／100次：银奖牌／300次：金奖牌
战友の绊	进行协力CPU战	1次：铁奖牌／10次：铜奖牌／30次：银奖牌／50次：金奖牌
击坠王	通信对战击坠对手机体	20机：铜奖牌/100机：银奖牌/500机：金奖牌
エースの证明	通信对战胜利	10次：铜奖牌/50次：银奖牌/100次：金奖牌
データバンク	收集30名以上玩家的驾驶员资料	—
不屈の魂	街机模式任意难度续关次数达10次以上通关	—
胜者なき战争	通信对战时与对手打成平局（时间用完不算）	—
コレクター魂	完成ギャラリー模式里的所有收集项目	—

战斗画面解说



1 战力槽

决定战斗胜败的槽，绿色代表自己，红色代表对手，在战斗开始时双方都有6000的战力槽，当一方有机体被击坠就会扣除和机体COST相等的战力槽，最先把对方的战力槽削减至0的一方就算胜利。机体COST分为1000、2000和3000三个级别，COST越高的机体能力也越高，不过被击坠后扣除的战力槽也就越多。

2 GCO槽

一开始GCO槽是空的，每当自机或僚机受到伤害或被击破时这条槽就会增加，当槽蓄满后就可以使用GCO了，用完GCO后该槽会再次清空。

3 僚机指示

显示当前玩家对电脑控制的僚机所下达的指令。

4 耐久力

表示自机耐久力的数值，受到伤害时数值会减少，减为0时就被视为击破，一般情况下当战力槽还有剩余机体会自动再次出击，但如果机体的COST超出了当前剩余的战力槽的话，就会以低于正常耐久值的状态出击，这种情况被称之为COST OVER。另外还要注意的一点是，无论是街机模式还是自由模式，电脑所控制机体的COST都是正常的一半，并且不受COST OVER影响。COST OVER的计算公式如下：

出击时的耐久力=（残余战力）÷（机体COST）×机体耐久力

5 机体名／作品名／机师名／机师头像

显示玩家使用机体的出自作品和驾驶员等信息。

6 锁定标志

被自机锁定的机体身上会有一个圆型的标志，画面的视角会跟随被锁定的目标移动，通过○键可以在多架机体间切换要锁定的目标。圆型的标志会根据被锁定目标当前的状况变为各种颜色，表示的意思主要包括以下几种。



绿色圆圈：表示锁定目标的距离较远，已经超出了自机的射程范围。



双层圆圈：表示这架机体同时也被我方的僚机锁定。



红色圆圈：当锁定标志变为红色，表示锁定目标已经进入自机的射击武器攻击范围。



红色带箭头圆圈：表示两架机体已经到达了可进行格斗战的距离。



黄色圆圈：当锁定机体倒地或者刚出场时就会出现的黄色锁定记号，这时该机体处于无敌状态。

7 被锁定警告

同样敌机也会锁定我们，当自机被锁定时，画面的边缘会出现黄色的箭头，四个箭头分别对应不同方向的敌机，当箭头呈红色闪烁状时，这就表示对方正在发起攻击。



▲通过被锁定警告我们可以了解画面以外机体的动向。

8 喷射槽

使用冲刺或STEP等动作时所消耗的能量槽，在机体着地时会自动恢复，如果冲刺类型是地面型的机体，喷射槽则在冲刺停止时恢复。

9 时间

作战的残余时间，如果没在时间内决出胜负，双方都会被判定为失败。

10 雷达

以自机为中心的简易雷达，中间的三角形表示自己，红色的图标表示敌机，扇形的范围表示自机的视界（攻击范围），使用射击武器攻击视界范围内的敌机比较不容易产生破绽。

11 机体资料

当有除了自机以外的机体出现在画面中时，就会显示该机体的机师名和耐久力等资料，耐久力槽绿色的为友军，红色的为敌军。

12 机体支援使用次数

显示自机当前还可以使用的机体支援次数，当数值为0时机体支援不再出现。

13 武器标志与弹数

显示自机装备的射击武器图标和弹数，如果是可以蓄力的武器，在弹数槽的下方还会有一条蓄力槽。

机体攻略

为了方便讲解和供玩家参考，这里把机体的性能和武器资料也一起放出，需要注意的几个项目如下。

移动速度：表示机体的步行移动速度，分为S、A、B、C、D、E六个级别，越接近S的移动速度越快。

上升速度：表示机体的跳跃上升速度，分为S、A、B、C、D、E六个级别，越接近S的跳跃上升速度越快。

空中冲刺速度：表示机体的空中冲刺速度，分为S、A、B、C、D、E六个级别，越接近S的空中冲刺速度越快。

地上冲刺速度：表示机体的地上冲刺速度，分为S、A、B、C、D、E六个级别，越接近S的地上冲刺速度越快。

STEP速度：表示机体的STEP移动速度，分为S、A、B、C、D、E六个级别，越接近S的STEP移动速度越快。

变形速度：表示可变形机体从变形开始到结束的所用时间，分为S、A、B、C、D、E六个级别，越接近S的变形速度越快。

伤害：武器资料里的伤害只表示输入一次指令时的伤害，可以通过连按按键增加连击数的武器伤害值还会有所变化，具体数值可以在派生攻击里查看。

命中效果：被这招命中后的表现。"倒地"是指中弹后直接倒地；"趔趔"指中弹后会踉跄一下；"麻痹"分为很多种，通常是指中弹后陷入短暂的不能行动状态；"投掷"表示投技的投出效果；"束缚"和麻痹有点类似，不过是通过机体本身限制对手的行动，"钝足"指的是行动缓慢状态。

可接攻击：表示可用来取消这招的武器。

推荐连技：该机体具有代表性的连技，如有特殊输入要求的，会在招式后面的括号里给出详细的键位，没有说明的则为默认输入或第一项派生。

RX-78 高达

机师	阿姆罗(0079)	COST	2000	耐久力	600

盾	变形	换装	移动速度	上升速度
实体	×	×	C	C

空中冲刺速度	地上冲刺速度	STEP速度	变形速度
C	—	C	—



武器资料

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击	110	8	单发	趔趔	副射击、特殊射击、特殊格斗
蓄力射击	180	—	—	倒地	—
副射击	136	5	全弹	倒地	特殊射击
特殊射击Lv1	120	∞	—	麻痹	副射击
特殊射击Lv2	140	∞	—	倒地	副射击
特殊射击Lv3	200	∞	—	倒地	副射击
格斗	110	—	—	趔趔	副射击、特殊射击、特殊格斗
空中格斗	95	—	—	趔趔	副射击、特殊射击、特殊格斗
STEP格斗	100	—	—	趔趔	副射击、特殊射击、特殊格斗
空中STEP格斗	100	—	—	趔趔	副射击、特殊射击、特殊格斗
冲刺格斗	180	—	—	倒地	副射击、特殊射击、特殊格斗
特殊格斗	143	—	—	倒地	副射击、特殊射击



派生攻击

种类	按键输入	伤害
格斗	△→△→△	240
	△→△→（↑+△）	245
	△→□※	225
	△→△→□※	262
STEP格斗	（←←/→→+△）→△	180
	（←←/→→+△）→□※	218
空中格斗	空中△→△→△	211
	空中△→△→（↑+△）	218
空中STEP格斗	空中（←←/→→+△）→△	183

※耐久低于100时限定

推荐连技

主射击→特殊射击→主射击
空中格斗→特殊格斗→副射击
特殊射击→格斗（△→△）→主射击※

※耐久低于100时限定

解说 高达是一部综合实力非常平均的机体，射击战和格斗战均能胜任，并且各武器之间的联携也很多，非常适合新手使用。中距离作战时主要围绕主射击武器光束步枪展开，当命中对手后就接副射击或特殊射击，接副射击是最简单也最常用的连击，不过伤害略低，想提升伤害的话可以接特殊射击，只要特殊射击命中就还可接其他攻击，但注意这种接法对距离有一定的要求，离得太远可能会打偏。高达的格斗攻击的追向性和威力都很不错，不过起手有点慢，最好是在对手露出较大的空隙时使用。在推荐的连技里，最后一招是耐久力低于100时的限定连技，虽然使用条件十分苛刻，但回报相当大，一次可为对手带来300以上的伤害，而且招式本身也非常帅，有条件的话可以搏一搏。

RX-75 钢坦克

机师	隼人	COST	1000	耐久力	350

盾	变形	换装	移动速度	上升速度
×	×	×	A	E

空中冲刺速度	地上冲刺速度	STEP速度	变形速度
E	—	D	—



武器资料

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击	143	40	全弹	倒地	特殊射击
副射击	143	40	全弹	倒地	特殊射击
特殊射击	120	∞	—	麻痹	—
格斗	100	80	全弹	超越	特殊射击

推荐连技

特殊射击→主射击

解说 简单实用的射击型机体，主射击武器加农炮分为正常模式和炮击模式两种，正常模式下加农炮为单发型，可以在移动中使用，射角较低；用副射击进入炮击模式后机体不能移动，加农炮变为连射型，同时射程加长、射角变大。使用钢坦克的好处就是不需要考虑如何把握攻击距离，也不需要直接面对对手，只要找好掩护架好炮台，之后就可以放手进攻了，只要对手一刻不接近，密密麻麻的弹幕就成为其最头疼的问题。如果被对手接近，则可以用机体支援和格斗进行牵制，再一点一点拉开距离，凭借所有机体中最高级别的移动速度，钢坦克可以摆脱大部分机体的追击。

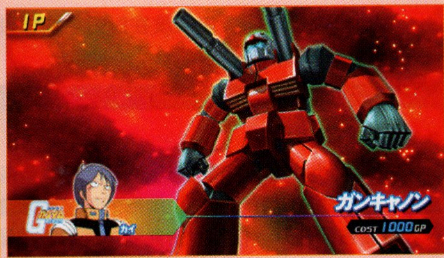


RX-77-2 钢加农

机师	凯	COST	1000	耐久力	350

盾	变形	换装	移动速度	上升速度
×	×	×	D	C

空中冲刺速度	地上冲刺速度	STEP速度	变形速度
C	—	C	—



武器资料

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击	100	5	单发	超越	副射击、特殊射击
副射击	143	20	全弹	倒地	—
特殊射击	198	20	全弹	倒地	—
格斗	90	—	—	超越	副射击、特殊射击
空中格斗	100	—	—	倒地	副射击、特殊射击
STEP格斗	100	—	—	倒地	副射击、特殊射击
空中STEP格斗	100	—	—	倒地	副射击、特殊射击
冲刺格斗	100	—	—	倒地	副射击、特殊射击
特殊格斗	180	—	—	倒地	—

派生攻击

种类	按键输入	伤害
特殊射击	×+□→□	198
格斗	△→△	162

推荐连技

主射击→副射击

冲刺格斗→副射击

格斗（△→△）→特殊射击

解说 万能偏射击型机体，钢加农的两把射击武器性能都不错，中、远距离是最理想的战斗范围，相反钢加农格斗武器的性能普遍不好，进入接近战后会显得有点吃力。主射击光束步枪主要用于中距离牵制，命中后就接副射击，这是这是最稳定也最常用的接法。副武器加农炮常放在各种连技的结尾来增加伤害，远距离时也有用特殊射击以求打对手一个出其不意的，不过由于特殊射击的弹数消耗太大、硬直时间太长，在对手能轻易反击的距离下不可乱用。虽然钢加农的格斗武器也不少，但大多数起手都很慢，和对手同时出手往往被打的是自己，所以多数时候格斗都是用于对手攻击落空后的反击，另外在格斗攻击里比较值得留意的是特殊格斗，输入指令后钢加农会举起巨大的石块朝对手扔去，这招威力大、射程远、追向性强，远距离下可以和副射击交替使用，以减轻副射击弹数上的负担。



MS-06S 扎古II

机师	夏亚（0079）	COST	1000	耐久力	350

盾	变形	换装	移动速度	上升速度
×	×	×	C（A）	C（C）

空中冲刺速度	地上冲刺速度	STEP速度	变形速度
D（A）	—	C（A）	—

※括号内为使用特殊射击时



武器资料

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击	98	60	全弹	超越	副射击
蓄力射击	165	—	—	倒地	—
副射击	126	5	全弹	倒地	—
特殊射击	—	100	全弹	—	—
格斗	90	—	—	倒地	副射击
空中格斗	100	—	—	超越	副射击
STEP格斗	188	—	—	超越	副射击
空中STEP格斗	167	—	—	超越	副射击
冲刺格斗	90	—	—	倒地	副射击
特殊格斗	100	—	—	倒地	副射击
空中特殊格斗	110	—	—	倒地	副射击

派生攻击

种类	按键输入	伤害
格斗	△→△→△→△	218
STEP格斗	（←←/→→+△）→△→△	188
空中格斗	空中△→△	180
空中STEP格斗	空中（←←/→→+△）→△	167
冲刺格斗	冲刺中△→△	170
特殊格斗	（×+△）→△→△→△	247
空中特殊格斗	空中（×+△）→△	190

推荐连技

主射击→副射击

STEP格斗→蓄力射击

机体支援→STEP格斗→副射击

解说 主射击接副射击的基本连续技同样适用于夏亚专用红色扎古，但要注意主射击机枪是连射型武器，一次会射出6发子弹，只有对手中了3发子弹时才会硬直，这样接副射击连技才能成立。另外红扎古的格斗武器也非常丰富，几招常用格斗的伤害和起手速度都很理想，并且红扎古还有游戏里少有的当身技，当身技可以当掉对手的格斗攻击，常用格斗型机体的对手碰到红扎古往往会有所忌讳。不过要说夏亚专用红色扎古的武器里最有价值的就要数特殊射击"3倍速"，3倍速发动后机体的机动性从1000级别一下子飞跃到3000级别，移动速度、冲刺速度和STEP速度都得到了大幅提升，但由于红扎古的耐久只有350，再加上特殊射击的装填时间较长，基本上一次出击用一次就差不多了，很少有机会能用到两次或以上，可以说如何在这珍贵的14秒里充分发挥特殊射击的作用就成了红扎古战斗的核心所在。

MS-09 大魔

机师	盖亚	COST	1000	耐久力	350

盾	变形	换装	移动速度	上升速度
×	×	×	A	D

空中冲刺速度	地上冲刺速度	STEP速度	变形速度
E	—	C	—



武器资料

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击	126	10	全弹	倒地	副射击
副射击	0	1	全弹	—	—
格斗	122	—	—	超翘	副射击
空中格斗	193	—	—	倒地	副射击
STEP格斗	161	—	—	倒地	副射击
空中STEP格斗	162	—	—	倒地	副射击
冲刺格斗	162	—	—	倒地	副射击
空中冲刺格斗	101	—	—	倒地	副射击
特殊格斗	—	—	—	—	—

派生攻击

种类	按键输入	伤害
格斗	△→△	176
冲刺格斗	冲刺中△→△	156

推荐连技

格斗→副射击→格斗

机体支援→射击

解说 大魔在地面上的移动速度很快，只要一直保持移动状态，中远距离的射击基本都可以躲掉，相反大魔在空中的机动性就要差上一大截，因此战斗中不是很必要的话都应该尽量保持在地面移动。主射击武器火箭炮威力、弹数、追向性都不错，非常值得信赖，不过单靠这招要命中对手还是有一定难度的，还必须得配合机体支援使用才能最大限度发挥出大魔的实力。大魔的所有攻势基本都是从机体支援开始的，放出援护后，盖亚两个手下的机体会跟在自机周围协助攻击，这时主射击火箭炮变为3机一起发射，威力和范围自然也有所提升，另外只要在有机体支援的情况下接近对手，手下的机体就会一起冲向对手，为我们制造攻击的机会。值得一提的是大魔的机体支援的使用次数是所有机体中最多的9次，基本上到击坠都用不完，所以不用白不用，常带在身边拿来挡子弹也不错。

MSZ-006 Z高达

机师	卡缪	COST	2000	耐久力	600

盾	变形	换装	移动速度	上升速度
实体	○	○	C	C

空中冲刺速度	地上冲刺速度	STEP速度	变形速度
B	B	C	A



武器资料

高出力来福形态

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击	140	2	单发	倒地	—
蓄力射击	160	—	—	倒地	—
副射击	10	50	全弹	—	—
特殊射击	—	—	—	—	—
变形中主射击	140	2	单发	倒地	—
变形中蓄力射击	80	—	—	倒地	—
变形中副射击	95	6	单发	超翘	—
变形中特殊射击	95	6	单发	超翘	—
格斗	130	—	—	倒地	特殊射击、特殊格斗
空中格斗	100	—	—	倒地	特殊射击、特殊格斗
STEP格斗	130	—	—	倒地	特殊射击、特殊格斗
空中STEP格斗	130	—	—	倒地	特殊射击、特殊格斗
冲刺格斗	120	—	—	倒地	特殊射击、特殊格斗
变形特殊格斗	100	—		麻痹	副射击
格斗（特殊状态）	359	—	—	倒地	—
变形格斗（特殊状态）	400	—	—	倒地	—

光束步枪形态

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击	60	3	手动	超翘	副射击
蓄力射击	120	—	—	麻痹	—
副射击	138	6	全弹	倒地	—
特殊射击	—	—	—	—	—
变形中主射击	60	6	手动	超翘	—
变形中蓄力射击	60	—	—	麻痹	—
变形中副射击	95	6	单发	—	—
变形中特殊射击	95	6	单发	—	—
格斗	120	—	—	超翘	特殊射击、特殊格斗
空中格斗	120	—	—	超翘	特殊射击、特殊格斗
STEP格斗	100	—	—	倒地	特殊射击、特殊格斗
冲刺格斗	120	—	—	倒地	特殊射击、特殊格斗
变形特殊格斗	100	—		麻痹	副射击
格斗（特殊状态）	359	—		倒地	—
变形格斗（特殊状态）	400	—		倒地	—

派生攻击

种类	按键输入	伤害
主射击	□→□→□※	113
蓄力射击	长按□→□※	120
格斗	△→△	208※
STEP格斗	（←←/→→+△）→△※	180
空中格斗	空中△→△	180
	空中△→△※	208
空中STEP格斗	空中（←←/→→+△）→△※	208
变形特殊格斗	变形中（×+△）→△	
	变形中（×+△）→□	

※光束步枪形态限定

推荐连技

主射击（□）→主射击（□）→副射击※

（光束步枪形态）蓄力射击（长按□→□）→格斗（△）→特殊射击（高出力来福形态）→空中格斗

（光束步枪形态）空中格斗（空中△）→空中格斗（空中△）→空中格斗（空中△）→空中格斗（空中△）→空中格斗（空中△）※

解说 高出力来福形态主要用中远距离的射击战，主射击武器高出力来福威力高、追向性强，是主要的攻击手段之一，当对手接近后，可以改用光束步枪形态迎战，Z高达的光束步枪可连射，并且手动上弹，但缺点是威力和追向性稍弱，故常用于牵制和放在连续技里使用。Z高达变形后的武器也相当丰富，射击格斗一应俱全，另外除了可以用一般的方法变形外，还可以用特殊格斗来进行快速变形，这招的好处就是可以取消格斗攻击和着地时的硬直。要说Z高达最厉害的地方，就还要数它的特殊状态，战斗中只要队友被击坠特殊状态就会自动发动，该状态下机体不会因小伤害而产生硬直，并且追加两招此状态下专用的格斗招式，两招的攻击力都超过300，十分霸道。推荐连技里面，第二招需要在两种形态下切换，先用光束步枪形态的蓄力射击派生攻击将对手拉到身边后，再用特殊射击换装取消格斗攻击的第一段，最后接高出力来福形态的空中格斗。至于最后一招，则是用到了空中格斗出招快的特性，只要出空中格斗第一段的后面停顿一下，在对手的硬直还没解除前再按△，就可以再用空格第一段将对手打成硬直，如此循环，一共可以接5次，伤害接近300。



RX-178 高达Mk-II

机师	爱玛	COST	2000	耐久力	600

盾	变形	换装	移动速度	上升速度
实体	○（超级高达形态）	○	C	C

空中冲刺速度	地上冲刺速度	STEP速度	变形速度
C	—	C	B



武器资料

高达Mk－II形态

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击（光束步枪形态）	110	5	手动	超翘	—
主射击（长管来福形态）	130	2	单发	倒地	—
主射击（火箭筒形态）	80	6	手动	超翘	—
副射击	10	50	全弹	—	—
特殊射击	—	—	—	—	—
格斗	100	—	—	超翘	—
空中格斗	110	—	—	超翘	—
STEP格斗	100	—	—	超翘	—
空中STEP格斗	120	—	—	倒地	特殊格斗（长管来福形态）
冲刺格斗	120	—	—	倒地	—
特殊格斗（光束步枪形态）	—	—	—	—	—
特殊格斗（火箭筒形态）	—	—	—	—	—
特殊格斗（长管来福形态）	135	—	—	倒地	主射击

超级高达形态

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击	130	2	单发	倒地	—
副射击	10	50	全弹	—	—
格斗	70	10	全弹	超翘	—
特殊格斗	—	—	—	—	—
变形中主射击	130	2	单发	倒地	—
变形中格斗	126	10	全弹	超翘	—
变形中特殊射击	73	—	—	倒地	—

派生攻击

种类	按键输入	伤害
射击（火箭筒形态）	□→□→□	107
格斗	△→△※	198
	△→（↑+△）※	215
STEP格斗	（←←/→→+△）→△※	188
	（←←/→→+△）→（↑+△）※	205
空中格斗	空中△→△※	182
	空中△→（↑+△）※	215

※光束步枪形态和火箭筒形态限定

推荐连技

（火箭筒形态）机体支援→主射击→特殊射击（×+□）→主射击

（超级高达形态）格斗→主射击

（长管来福形态）空中STEP格斗→特殊格斗→主射击

解说 高达Mk－II属于万能偏射击型机体，共有四种武装形态，超级高达通过殊射击切换，而光束步枪和火箭筒形态则是通过特殊射击加方向键的左右来切换，当超级高达背部的防卫者号被破坏或射出后，就会变为长管来福形态。光束步枪和火箭筒形态除了主武器不同之外，其他武器是共通的，这两个形态有一个最大的特点是主武器都是手动上弹，上弹的方法有两种，一种是主武器用完后再按一次主武器键进行上弹，另外一种是通过特殊格斗来上弹，这种上弹方法的好处是可以在子弹没用完时使用，让主武器时刻保持弹药充足状态。变为超级高达形态后，特殊格斗就变成了进入浮游模式，浮游模式可以让超级高达以消耗喷射槽为代价让在空中停留，并且可以作出一直面朝对手的横向移动。而在长管来福形态下，特殊格斗则变为了光束军刀的三连击，这招可以用于连续技中，这也是长管来福形态最具魅力的地方之一，推荐连技里的最后一个就是此形态下的最常用连段，值得一提的是这个连技的起始攻击不一定非得是空中STEP格斗，也可以是其他普通格斗，因为变为长管来福形态后，高达Mk－II除了特殊格斗外的所有格斗攻击都变为了同一招，所以用哪个作为连技的开头都可以。

MSZ-010 ZZ高达

机师	捷多	COST	2000	耐久力	620

盾	变形	换装	移动速度	上升速度
实体	×	○	D	C

空中冲刺速度	地上冲刺速度	STEP速度	变形速度
D	—	C	—



武器资料

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击	120	8	单发	超翘	副射击、特殊射击、特殊格斗
蓄力射击	230	—	—	倒地	—
副射击	135	4	单发	倒地	特殊射击
特殊射击	218	20	全弹	倒地	—
格斗	160	—	—	投掷	—
空中格斗	180	—	—	投掷	—
STEP格斗	170	—	—	投掷	—
空中STEP格斗	160	—	—	投掷	—
冲刺格斗	160	—	—	投掷	—
特殊格斗	220	—	—	投掷	—
后格斗	130	—	—	倒地	—

派生攻击

种类	按键输入	伤害
格斗	△→△	190

推荐连技

主射击→副射击

主射击→特殊格斗

特殊格斗→特殊格斗

解说 ZZ高达是一部优点和缺点都相当突出的机体，优点在于拥有丰富的攻击手段和高威力的单发招式，可以在短时间内给对手造成较大的伤害，而缺点则是机体的机动性偏低，甚至还达不到某些1000级别机体的水准，使其在混战中吃不少亏。射击武器里主射击双管光束步枪是中距离的主要攻击手段，一般的用法是先用特殊射击营造弹幕，在对手躲避的时候就趁机用主射击武器抓其空隙，命中的话就接副射击，另外如果距离比较近，也可以接威力较大的特殊格斗。ZZ高达的格斗攻击以投技为主，投技的优点是判定比一般的格斗攻击要大，双方同时出格斗的话，往往是用投技的一方占优势，不过投技的缺点是伤害发生慢，基本上都是投出去后才产生伤害，抓住的时候是不会有伤害的，所以如果在抓住对手的时候被对方的另一架机攻击，就白白浪费掉攻击的机会了。格斗武器里比较值得注意的是特殊格斗，这是ZZ高达最厉害的招式之一，单发就有220的伤害，并且还可以用在连续技里，这里面比较常用的接法除了有刚才提到那个外，还可以用特殊格斗来接特殊格斗，特殊格斗攻击完后会将对手吹飞，吹飞中的对手可以继续追打，这时如果把握好时机再输入一次特殊格斗，就可以将对手再次抓起，一共可以抓3次，不过因为连击的伤害补正导致第3次是不会造成实际伤害的，所以一般只要接两次就好了。

AMX-004-2 卡碧尼Mk－II

机师	プル	COST	1000	耐久力	350

盾	变形	换装	移动速度	上升速度
×	×	×	○	C

空中冲刺速度	地上冲刺速度	STEP速度	变形速度
C	C	C	—



武器资料

普通模式

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击	100	5	单发	超翘	特殊射击
蓄力射击	175	30	单发	—	—
副射击	40	30	单发	—	特殊射击
特殊射击	—	—	—	—	—
格斗	90	—	—	超翘	—
空中格斗	90	—	—	超翘	—
STEP格斗	80	—	—	超翘	—
空中STEP格斗	80	—	—	超翘	—
冲刺格斗	165	—	—	倒地	—
特殊格斗	183	—	—	倒地	—

浮游炮模式

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击	108	30	单发	超翘	特殊射击
副射击	175	30	单发	倒地	特殊射击
特殊射击	—	—	—	—	—
格斗	108	30	单发	超翘	特殊射击
特殊格斗	175	30	单发	超翘	特殊射击

派生攻击

种类	按键输入	伤害
格斗	△→△→（×+△）	165
	△→（↑+△）	170
STEP格斗	（←←/→→+△）→△	144
	（←←/→→+△）→（↑+△）	160
空中格斗	空中△→△→（×+△）	165
	空中△→（↑+△）	170
空中STEP格斗	空中（←←/→→+△）→△	144
	空中（←←/→→+△）→（↑+△）	160

推荐连技

（浮游炮模式）格斗→格斗→格斗

解说 万能偏射击型机体，装备有全机体中少有的浮游炮，中、远距离作战能力突出。卡碧尼Mk－II拥有普通模式和浮游炮模式两种攻击方式，普通模式下卡碧尼Mk－II和一般的万能型机体无异，拥有标准的射击和格斗武器配置，而浮游炮模式则舍弃了格斗武器，并大幅强化了浮游炮的攻击方式，卡碧尼Mk－II的主要伤害输出都依赖于浮游炮，所以两种模式里浮游炮模式使用的频率要高一些。卡碧尼Mk－II最普遍的用法就是找个安全的位置切换成浮游炮模式然后不断放出浮游炮，浮游炮的好处是会自动追踪对手，我们只要不断在四种攻击招式中来回切换，就能让对手疲于奔命了。使用这种打法的难点就在于如何和对手保持一定的距离，因为卡碧尼Mk－II的近身作战能力很差，一旦被接近就很难逃得掉了，因此战斗中要时刻留意对手的动向，一有敌机靠近就要赶快切换回普通模式，然后边牵制边拉开距离。

RX-93 ν高达

机师	阿姆罗(0093)	COST	3000	耐久力	650

盾	变形	换装	移动速度	上升速度
实体	×	×	C	C

空中冲刺速度	地上冲刺速度	STEP速度	变形速度
B	—	C	—



武器资料

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击	120	10	单发	超翘	副射击、特殊射击、特殊格斗、后格斗
蓄力射击	136	—	—	倒地	—
副射击	40	18	单发	超翘	特殊射击
特殊射击	136	5	全弹	倒地	—
格斗	100	—	—	超翘	特殊射击、特殊格斗、后格斗
空中格斗	100	—	—	超翘	特殊射击、特殊格斗、后格斗
STEP格斗	100	—	—	超翘	特殊射击、特殊格斗、后格斗
空中STEP格斗	100	—	—	超翘	特殊射击、特殊格斗、后格斗
冲刺格斗	132	—	—	倒地	特殊射击、特殊格斗、后格斗
特殊格斗	210	—	—	倒地	特殊射击
后格斗Lv1	100	—	—	倒地	特殊射击、特殊格斗
后格斗Lv2	150	—	—	倒地	特殊射击、特殊格斗
后格斗Lv3	200	—	—	倒地	特殊射击、特殊格斗

派生攻击

种类	按键输入	伤害
格斗	△→△→△	253
	△→△→（↑+△）→□	240
STEP格斗	（←←/→→+△）→△	188
空中格斗	空中△→△	188
	空中△→（↑+△）→□	200
空中STEP格斗	空中（←←/→→+△）→△	180

推荐连技

主射击→特殊射击

机体支援→主射击→特殊射击

后格斗→特殊格斗→特殊射击

解说 机体和武器性能都非常优秀，尽管在爆发力上有所欠缺，但丰富的连续技很好地弥补了这一点，总的来说是3000行列里比较容易上手的一部万能型机体。ν高达的攻势主要围绕浮游炮展开，射击战中先依靠浮游炮形成交叉炮火，在击中对手或让对手露出空隙后再接主射击或特殊射击。浮游炮可以通过按住副射击键时间的长短来调整放出的个数，不过要注意的是放出的个数越多机体的硬直时间也越长，所以放多少个浮游炮得视情况而定，一般来说和对手处于胶着状态的话放1～2个就足够了，有障碍物掩护或还没进入对手射程时则可以多放几个。当ν高达的耐久低于100时，浮游炮就会自动展开形成防护罩，防护罩可以承受一定的射击武器伤害，这时可放出的浮游炮个数强制变为1个，当防护罩所承受的伤害累积到200左右，浮游炮就会恢复回正常状态。

MSN-04 沙扎比

机师	夏亚(0093)	COST	2000	耐久力	600

盾	变形	换装	移动速度	上升速度
实体	×	×	B	C

空中冲刺速度	地上冲刺速度	STEP速度	变形速度
C	—	C	—



武器资料

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击	110	7	单发	超翘	副射击、特殊射击、特殊格斗
蓄力射击	160	—	—	超翘	—
副射击	40	6	单发	超翘	特殊射击
特殊射击	228	1	全弹	超翘	—
格斗	100	—	—	超翘	副射击、特殊射击、特殊格斗
空中格斗	100	—	—	超翘	特殊射击、特殊格斗
STEP格斗	100	—	—	超翘	特殊射击、特殊格斗
空中STEP格斗	80	—	—	超翘	特殊射击、特殊格斗
冲刺格斗	90	—	—	超翘	特殊射击、特殊格斗
特殊格斗	80	—	—	超翘	特殊射击

派生攻击

种类	按键输入	伤害
格斗	△→△→△→□	231
	△→△→（↑+△）	231
STEP格斗	（←←/→→+△）→△	180
空中格斗	空中△→△→□	180
	△→（↑+△）	200
空中STEP格斗	空中（←←/→→+△）→△	160
冲刺格斗	冲刺中△→△	170
特殊格斗	×+△→△→□	175

推荐连技

主射击→蓄力射击

副射击→主射击

格斗（△）→特殊格斗（×+△→△）→蓄力射击

解说 三部搭载有浮游炮的机体之一，沙扎比的浮游炮性能和ν高达的差不多，虽然弹数只有6发，但是装填速度很快，基本不用担心弹药的问题。特殊射击是引爆小型核弹头，小型核弹头的攻击范围和威力虽不如GP-02的核弹霸道，但被打中的话也不是开玩笑的，不过要注意的是特殊射击的发动时间很长，最好是在对手倒地时或有障碍物的掩护下使用。沙扎比的主要战法就是在中距离使用浮游炮进行牵制，再辅以主射击进攻，主射击命中后，可以接蓄力射击，所以得养成按完主射击后就不放的习惯。沙扎比机动性属于2000机体里的中下级别，即便拥有几招性能不错的格斗武器，但进入格斗战还是会很吃力，所以遇到速度快的格斗机体，最好还是不要硬碰硬为好。推荐连击最后一招有个需要注意的地方，就是按射击键蓄力的时机得在格斗攻击后，要不等接了特殊格斗后按键蓄力的话，会直接进入特殊格斗的派生。

高达F91

机师	西布克	COST	2000	耐久力	500

盾	变形	换装	移动速度	上升速度
激光	×	○	B	C

空中冲刺速度	地上冲刺速度	STEP速度	变形速度
B	—	C	—



武器资料

光束步枪形态

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击	100	7	单发	超翘	副射击、特殊射击
副射击	112	3	全弹	超翘	主射击、特殊格斗
特殊射击	—	—	—	—	—
格斗	100	—	—	超翘	特殊格斗、后格斗
空中格斗	100	—	—	超翘	特殊格斗、后格斗
STEP格斗	100	—	—	超翘	特殊格斗、后格斗
空中STEP格斗	100			倒地	特殊格斗、后格斗
冲刺格斗	151	—	—	倒地	特殊格斗、后格斗
特殊格斗	—	100	效果结束※	—	—
后格斗	—	—	—	—	—

可变速光束步枪形态

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击	130	4	单发	倒地	特殊格斗
蓄力射击	169	—	—	倒地	特殊射击、特殊格斗
副射击	8	50	全弹	—	特殊格斗
特殊射击	—	—	—	—	—
格斗	50	—	—	超翘	—
特殊格斗	—	100	效果结束※		—
后格斗	—	—	—	—	—

※特殊状态结束或中断后开始

派生攻击

种类	按键输入	伤害
射击	□连打※	138
格斗	△→△	185
	△→□	164
STEP格斗	（←←/→→+△）→△	172
空中格斗	空中△→△→△	217
空中STEP格斗	空中（←←/→→+△）→△	172
后格斗	（↓+△）→□	120
	（↓+△）→△	160

※MEPE状态限定

推荐连技

（光束步枪形态）主射击→副射击

（光束步枪形态）格斗→后格斗【（↓+△）→□】

（MEPE状态）空中格斗第一段×3→冲刺格斗×3

解说 集火力和机动性于一身的万能型机体，两种武器换装，再加上特殊状态MEPE，使F91无论是格斗战还是炮击战都能应对自如。可变速光束步枪形态主要用在中、远距离的射击战，主射击武器威力高、弹速快、追向性强，只要命中一发就能让对手倒地，是这个形态下的主要攻击手段。进入中、近距离后，则可以切换为光束步枪形态迎战，利用自身的高机动性和对手周旋，看准机会施展各种连技来重创对手。F91的特殊格斗是进入MEPE状态，MEPE状态有两个好处，一是机体的移动会留下残像，这时对手的攻击会瞄准残像而不是F91本身，使得机体的回避性能得到

了大幅的提高，另外一点是处于此状态时各格斗攻击可以互相取消，用来取消的格斗攻击通过格斗加方向的组合来使出，↓+△是格斗、↑+△是空中格斗、→+△是STEP格斗、←+△是空中STEP格斗，×+△的特殊格斗则变为了冲刺格斗，因此推荐连技连技里的最后一个的按键输入应为空中△→（↑+△）→（↑+△）→×+△→×+△→×+△，最后两个×+△的输入时机可以晚一点，以求伤害最大化。

XM-07 比基纳·基纳

机师	塞西莉	COST	1000	耐久力	350

盾	变形	换装	移动速度	上升速度
激光	×	×	D	C

空中冲刺速度	地上冲刺速度	STEP速度	变形速度
E	—	C	—



武器资料

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击	100	7	单发	超翘	副射击、特殊射击
蓄力射击	207	—	—	倒地	—
副射击	90	1	全弹	麻痹	—
特殊射击	123	15	全弹	超翘	—
格斗	70	—	—	超翘	副射击、特殊射击
空中格斗	170	—	—	超翘	副射击、特殊射击
STEP格斗	100	—	—	倒地	副射击、特殊射击
空中STEP格斗	100	—	—	倒地	副射击、特殊射击
冲刺格斗	111	—	—	倒地	副射击、特殊射击
特殊格斗	104	—	—	倒地	—

派生攻击

种类	按键输入	伤害
格斗	△→△	156
	△→（↑+△）→△连打	219
STEP格斗	（←←/→→+△）→△	160
空中STEP格斗	空中（←←/→→+△）→△	160
特殊格斗	×+△→△连打	213

推荐连技

主射击→副射击→主射击

机体支援→任何攻击

空中格斗（1Hit）→副射击→空中格斗

解说 以丰富的射击连续技为主轴的万能型机体，主射击光束步枪性能中规中距，中距离时常拿来作为连续技的开头，命中后可接副射击或特殊射击，接副射击的话会令对手陷入麻痹状态，因此还可继续接其他的攻击，这里推荐接主射击，虽然也可接特殊射击，但由于伤害补正的关系，接特殊射击的伤害反而没有接主射击高。另外比基纳·基纳还有一个非常好用的机体支援，机体支援放出后会自动朝对手突进，突进的距离和追向性超乎想象，机动性不怎么样的机体不靠STEP和障碍物基本是躲不掉的，这招命中后会使对手短时间内不能行动，是非常好的攻击机会，中距离伤害比较高的接法是副射击再接主射击，近距离命中的话就直接格斗上了，但要注意的是机体支援的弹数只有3发，一定不能浪费。

LM314V21 V2高达

机师	胡索&哈罗	COST	3000	耐久力	650

盾	变形	换装	移动速度	上升速度
激光	×	○	B	C

空中冲刺速度	地上冲刺速度	STEP速度	变形速度
B	—	B	—



武器资料

普通形态

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击	100	8	单发	超翘	副射击
副射击	130	3	全弹	倒地	—
特殊射击	—	100	效果结束※	—	—
格斗	190	—	—	超翘	副射击、特殊射击、特殊格斗
空中格斗	90	—	—	超翘	副射击、特殊射击、特殊格斗
STEP格斗	100	—	—	超翘	主射击、副射击、特殊射击、特殊格斗
空中STEP格斗	87	—	—	超翘	副射击、特殊射击、特殊格斗
冲刺格斗	138	—	—	倒地	特殊格斗
特殊格斗	103	—	—	倒地	—

※特殊状态结束或中断后开始

强袭装甲形态

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击	140	5	单发	倒地	副射击
蓄力射击	253	—	—	倒地	—
副射击	177	3	单发	超翘	—
特殊射击	—	—	—	—	—
格斗	190	—	—	超翘	副射击、特殊射击、特殊格斗
空中格斗	90	—	—	超翘	副射击、特殊射击、特殊格斗
STEP格斗	100	—	—	超翘	主射击、副射击、特殊射击、特殊格斗
空中STEP格斗	87	—	—	超翘	副射击、特殊射击、特殊格斗
冲刺格斗	138	—	—	倒地	特殊格斗
特殊格斗	103	—	—	倒地	—
后格斗	—	—	—	—	—
后格斗中射击	50	—	—	麻痹	—

派生攻击

种类	按键输入	伤害
空中格斗	空中△→△	192
STEP格斗	（←←/→→+△）→△→□	205
	（←←/→→+△）→△→□※	212
空中STEP格斗	空中（←←/→→+△）→△→△	208
	空中（←←/→→+△）→△→△→□※	214
特殊格斗	×+△→△	181
	×+△→△→△※	226

推荐连技

主射击→副射击

空中格斗→特殊格斗

（强袭装甲形态）特殊格斗→蓄力射击

解说 V2高达体形虽小，它的爆发力在3000机体中可是数一数二的。V2高达拥有两种武装，普通形态机动性优秀，各招式的联携性能很好，中距离下以主射击接副射击作为主要的伤害输出手段，进入近距离后，则可看准时机使用特殊格斗光之翼，光之翼属于中距离的突进技，速度快、判定强，并且落空后对手也很难反击。V2高达的换装和其他的可换装机体有点不一样，换装后机体的能力大幅强化，不过有时间限制，从性质上来说比较接近于特殊状态，换装后的变化包括主射击武器的性能大幅强化、增加蓄力射击、装备有盾和光之翼最大连击变为3次等，可以说强袭装甲形态才是V2高达的真正形态。强袭装甲形态的持续时间大概有18秒，不管是手动还是时间结束后变回普通形态，特殊射击都要经过20秒的冷却时间才会自动装填，并且只有装填满后才能再次使用，间隔时间非常长，所以要用好这个形态，就不能浪费一分一秒。

LM312V04 V高达

机师	胡索（前期）	COST	1000	耐久力	350

盾	变形	换装	移动速度	上升速度
激光	○	○	D/B/E	C/B/D

空中冲刺速度	地上冲刺速度	STEP速度	变形速度
E/—/E	—/B/—	C/C/C	—

※普通形态/上半身形态/下半身形态



武器资料

普通形态

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击	100	6	单发	超翘	特殊射击、特殊格斗
副射击	135	—	—	倒地	特殊格斗
特殊射击	177	—	—	倒地	—
变形中主射击	100	6	单发	超翘	—
格斗	100	—	—	倒地	特殊射击、特殊格斗
空中格斗	110	—	—	倒地	特殊射击、特殊格斗
STEP格斗	95	—	—	超翘	特殊射击、特殊格斗
空中STEP格斗	110	—	—	倒地	特殊射击、特殊格斗
冲刺格斗	138	—	—	倒地	特殊射击、特殊格斗
特殊格斗	145	—	—	倒地	—
后格斗	—	—	—	—	—

上半身形态

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击	100	6	单发	超翘	特殊射击、副射击
副射击	135	—	—	倒地	—
特殊射击	135	—	—	倒地	—
变形中主射击	100	6	单发	超翘	副射击、特殊射击、特殊格斗
格斗	100	—	—	超翘	副射击、特殊射击、特殊格斗
空中格斗	110	—	—	倒地	副射击、特殊射击、特殊格斗
STEP格斗	95	—	—	倒地	副射击、特殊射击、特殊格斗
空中STEP格斗	95	—	—	倒地	副射击、特殊射击、特殊格斗
冲刺格斗	138	—	—	倒地	副射击、特殊射击、特殊格斗
后格斗	—	—	—	—	—

下半身形态

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击	80	6	单发	超翅	副射击、特殊格斗
副射击	—	—	—	—	—
特殊射击	145	—	—	倒地	—
变形中主射击	100	6	单发	超翅	副射击、特殊射击、特殊格斗
格斗	130	—	—	倒地	副射击、特殊射击、特殊格斗
空中格斗	120	—	—	超翅	副射击、特殊射击、特殊格斗
STEP格斗	164	—	—	超翅	副射击、特殊射击、特殊格斗
空中STEP格斗	60	—	—	倒地	副射击、特殊射击、特殊格斗
冲刺格斗	120	—	—	倒地	副射击、特殊射击、特殊格斗
特殊格斗	145	—	—	倒地	

核战机形态

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击	4	30	全弹	—	—

派生攻击

普通形态

种类	按键输入	伤害
格斗	△→△连打	159
STEP格斗	（←←/→→+△）→△	193

上半身形态

种类	按键输入	伤害
格斗	△→△	156

下半身形态

种类	按键输入	伤害
格斗	△→△	194
STEP格斗	（←←/→→+△）→△→△→△	212
空中格斗	空中△→△→△→△	200
空中STEP格斗	空中（←←/→→+△）→△→△→△	200

推荐连技

（普通形态）副射击→冲刺格斗

（普通形态）STEP格斗→特殊格斗

（下半身形态）空中格斗→特殊格斗

解说 通过将身体各个部件射出转来换形态的机体。普通形态各方面能力平均，主要攻击手段靠一把光束步枪，命中后可接特殊格斗或特殊射击来形成简单的连击以提高伤害。普通形态下使用特殊格斗就能变为上半身形态，此形态机动性优秀，移动速度和上升速度都比普通形态有一定提高，缺点是格斗武器大幅弱化。下半身形态通过普通形态下使用副射击来转换，和上半身形态相反，处于下半身形态时的机动性较差，但可以使用各种强力的格斗手段。把身体的两个部件都射出后就会变为核战机形态，此形态下可使用的武器只有一把机枪，基本上没有使用的价值，还是趁早变回普通形态为好。V高达使用机体支援后会有三架机体在自机周围展开人墙，部分射击武器的攻击会被人墙抵消，一架机大概可以承受50左右的伤害，核战机形态准备组合的时候可以用机体支援来掩护一下。



GF13-017NJ II 神高达

机师	多蒙	COST	3000	耐久力	750

盾	变形	换装	移动速度	上升速度
×	×	×	B	A

空中冲刺速度	地上冲刺速度	STEP速度	变形速度
A	A	A	—

武器资料

正常形态

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击	80	—	—	超翅	—
蓄力射击Lv1	202	—	—	倒地	—
蓄力射击Lv2	243	—	—	倒地	—
蓄力射击Lv3	283	—	—	倒地	—
蓄力射击Lv1（明鏡止水）	258	—	—	倒地	—
蓄力射击Lv2（明鏡止水）	297	—	—	倒地	—
蓄力射击Lv3（明鏡止水）	337	—	—	倒地	—
副射击	117	50	全弹	—	—
副射击（移动时）	48	50	全弹	—	—
特殊射击	—	—	—	—	—
格斗	97	—	—	超翅	—
蓄力格斗	271	—	—	倒地	—
空中格斗	100	—	—	超翅	—
STEP格斗	100	—	—	超翅	—
空中STEP格斗	114	—	—	超翅	—
冲刺格斗	70	—	—	倒地	—
特殊格斗	160	—	—	麻痹	—
后格斗	—	—	—	—	—

构中

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击	80	—	—	超翅	—
格斗	129	—	—	倒地	—

派生攻击

种类	按键输入	伤害
格斗	△→△→△→△→△	280
	△→△→△→△→（↑+△）	265
	△→△→△→△→（←/→+△）	306
	△→△→△→△→（↓+△）	255
STEP格斗	（←←/→→+△）→△→△	249
	（←←/→→+△）→△→（↑+△）	215
	（←←/→→+△）→△→（←/→+△）	264
	（←←/→→+△）→△→（↓+△）	221
空中格斗	空中△→△→△→△	274
	空中△→△→△→（↑+△）	219
	空中△→△→△→（←/→+△）	227
	空中△→△→△→（↓+△）	221
空中STEP格斗	空中（←←/→→+△）→△→△	239
	空中（←←/→→+△）→△→（↑+△）	207
	空中（←←/→→+△）→△→（←/→+△）	212
	空中（←←/→→+△）→△→（↓+△）	205
冲刺格斗	冲刺中△→△→△	179
特殊射击	（×+□）→□→□→□→□→□	140
特殊格斗	×+△→△连打	160～240
	×+△→（↑+△）	152～243
	×+△→（↓+△）	245～322

推荐连技

格斗【△→△→△→△→（↓+△）】→空中格斗【空中△→△→△→（←/→+△）】

机体支援→空中STEP格斗【空中（←←/→→+△）→△→（←/→+△）】

GCO→特殊格斗

解说 近身战中的王者，最强格斗机体之一。在所有机体中，神高达无论机动性还是攻击力都属于顶级级别的，尽管远程攻击手段有所欠缺，但凭借自身优秀的机动性，躲开对方的攻击并拉近距离是轻而易举的事。近身后的攻击手段以各种格斗派生攻击为主，神高达随便一个派生都是上200的伤害，连续技更是接近300，这使得不是每一部机体都敢轻易与它近身作战。中距离的话可以用特殊格斗来突袭，这招突进速度快、威力高，并且突进的过程中带有护盾的效果，可以抵挡一部分射击攻击，特殊格斗的连续技运用一般是接在GCO后面，不过只限定只有一段判定并且带吹飞效果的GCO（敌我不限），时机是当GCO命中并将对方吹飞后，就可以用这招将它抓起来。当神高达的耐久低于200时，就会进入明镜止水状态，这时的神高达除了速度和攻击力得到进一步提升外，攻击后的硬直时间也有所缩短，战斗力只能用恐怖来形容。

GF13-001NHII 尊者高达

机师	东方不败	COST	2000	耐久力	650

盾	变形	换装	移动速度	上升速度
×	×	×	E	A

空中冲刺速度	地上冲刺速度	STEP速度	变形速度
B	B	B	—

武器资料

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击	122	—	—	投掷	—
蓄力射击Lv1	202	—	—	倒地	—
蓄力射击Lv2	243	—	—	倒地	—
蓄力射击Lv3	283	—	—	倒地	—
副射击	136	—	—	投掷	—
特殊射击	10	1	效果结束※	超翅+钝足	—
格斗	87	—	—	超翅	—
蓄力格斗	223	—	—	倒地	—
空中格斗	58	—	—	超翅	—
STEP格斗	110	—	—	超翅	—
空中STEP格斗	80	—	—	超翅	—
冲刺格斗	70	—	—	倒地	—
后格斗	150	—	—	倒地	—
特殊格斗	201	—	—	麻痹	—

※效果结束或回收小型尊者高达后开始。

派生攻击

种类	按键输入	伤害
射击	□→（命中后任意方向键）	198
	□→（命中瞬间↓）	70
特殊射击	×+□→×+□	50
格斗	△→△→△→△	271
	△→△→△→（↑+△）	231
	△→△→△→（←/→+△）	306
	△→△→△→△→□	301
STEP格斗	（←←/→→+△）→△→△	224
	（←←/→→+△）→△→（↑+△）	171
	（←←/→→+△）→△→（←/→+△）	231
	（←←/→→+△）→△→△→□	229
空中格斗	空中△→△→△	221
	空中△→△→（↑+△）	165
	空中△→△→△→□	226
空中STEP格斗	空中（←←/→→+△）→△	186
	空中（←←/→→+△）→（↑+△）	160
	空中（←←/→→+△）→△→□	196
冲刺格斗	冲刺中△→△→△	169
	冲刺中△→△→△→□	172

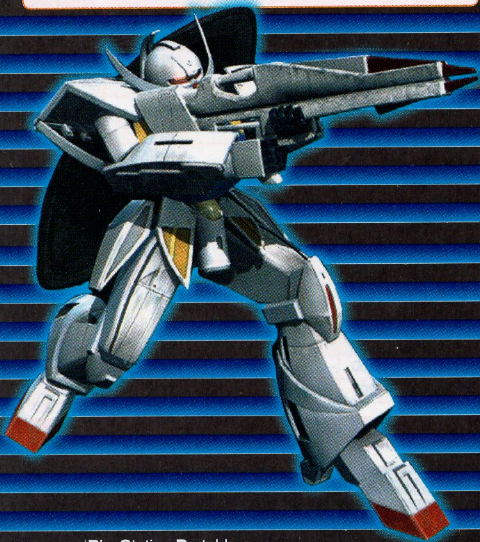
推荐连技

格斗【△→△→△→（↑+△）】→空中格斗

射击【□→（命中瞬间↓）】→空中格斗

特殊射击→特殊格斗→特殊射击→蓄力格斗

解说 和他的徒弟一样，东方不败驾驶的尊者高达也是格斗机中的佼佼者，除了耐久力比神高达低一点外，攻击力和机动性比起神高达都有过之而无不及，不过这还不算什么，最难以置信的是这样逆天的机体竟然在2000级别的行列里。战斗中除了用自身的高机动性和对手周旋外，尊者高达还有一招非常好用的招式来打开对手的缺口，那就是特殊射击十二王方牌大车轮，使用这招后会有小型的尊者高达围绕在自机周围，最少1个，通过长按按键可以增加至6个，只要进入红色的锁定范围小型尊者高达就会自动追踪对手，小型尊者高达在命中对手时，会给对手造成硬直，这时我们可以趁机上前用格斗殴之。小型的尊者高达命中后并不会马上消失，它会附着在对手身上减慢其速度，这时只要再输入一次特殊射击，就能回收对手身上的小型尊者高达，这时会给对手再造成一次硬直，所以只要时机把握得好，就等于获得了两次绝好的攻击机会。推荐连技里的最后一个就是十二王方牌大车轮的活用，同时也是尊者高达攻击力最高的连续技，如果结合明镜止水状态，可以一次攻击就把1000的机体击破。



XXXG-00W0 飞翼高达零式

机师	希罗	COST	3000	耐久力	700

盾	变形	换装	移动速度	上升速度
实体	○	×	C	C

空中冲刺速度	地上冲刺速度	STEP速度	变形速度
C	—	C	C



武器资料

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击	140	8	单发	倒地	副射击、特殊射击、特殊格斗
主射击（变形中）	169	8	单发	倒地	—
蓄力射击	209	—	—	倒地	—
副射击	102	40	全弹	超趔	特殊射击
副射击（变形中）	80	40	全弹	超趔	—
特殊射击	273	1	全弹	倒地	—
变形中主射击	169	8	单发	倒地	—
变形中副射击	20	40	全弹	—	—
格斗	100	—	—	超趔	副射击、特殊射击
空中格斗	90	—	—	超趔	副射击、特殊射击
STEP格斗	110	—	—	超趔	副射击、特殊射击
空中STEP格斗	100	—	—	超趔	副射击、特殊射击
冲刺格斗	130	—	—	倒地	副射击、特殊射击
特殊格斗	140	—	—	倒地	—

派生攻击

种类	按键输入	伤害
格斗	△→△→△	235
	△→△→（↑+△）	221
STEP格斗	（←←/→→+△）→△	190
空中格斗	空中△→△→△	211
	空中△→（↑+△）	203
空中STEP格斗	空中（←←/→→+△）→△	180

推荐连技

机体支援→主射击

格斗→副射击

解说 3000行列里的万能偏射击型机体，机动性中等，但可以用变形来弥补，使用一击脱离战术起来可谓得心应手。飞翼零式的主射击是全游戏中惟一一把可移动中使用的照射系光线武器，火力高、攻击判定大，是中距离主要攻击手段，所以使用飞翼零式不需要考虑如何用连续技来增加伤害，只要抓准对手的破绽使用主射击就足够了。除了主射击外，飞翼零式其他射击武器也多是以光线为主，特殊射击是长距离的照射系光线武器，并且当激光碰到地面或障碍物时还会有爆炸效果，适合在居高临下时使用。机体支援的性能和主武器差不多，但射程较长，可以命中绿色锁定的目标，可以在主射击武器弹药不足时当作备用主攻武器，由于这招也是多段判定，配合主射击用来压起身的效果也非常好，最经典的用法就是在对手准备起身时使用机体支援，然后横向STEP后用主射击形成交叉炮火，就算对手起身后马上STEP躲开机体支援，也多半会被后续的主射击命中。

XXXG-01HC 重炮手高达改

机师	多洛华	COST	2000	耐久力	600

盾	变形	换装	移动速度	上升速度
×	×	×	C	C

空中冲刺速度	地上冲刺速度	STEP速度	变形速度
E	—	B	—



武器资料

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击	137	160	全弹	—	格斗、蓄力格斗、特殊射击
副射击	105	80	全弹	倒地	特殊射击
特殊射击	247	共通※	全弹	倒地	蓄力格斗
格斗	90	6	全弹	倒地	特殊射击
蓄力格斗	161	—	—	倒地	特殊射击
后格斗	152	—	—	倒地	格斗
特殊格斗	—	—	—	—	副射击、格斗、特殊射击

※和主射击、格斗、副射击共通使用。

推荐连技

主射击→格斗

解说 如果不算强袭高达炮击形态，那重炮手高达改可是2000行列里的惟一一部纯射击型机体，机体装备有多种实弹系射击武器，适合在中、远距离担任援护和骚扰工作。使用重炮手高达改首先需要弄清楚它各种射击武器的特性，四种常用的射击武器里主射击连射性能优秀，是主要的攻击手段；两种导弹追向性能好，常用作中距离的牵制；副射击弹速快、延展性好，适合在远距离拿来先发制人。重炮手高达改的机动性在所有机体属于最低级别，并且缺乏近身攻击手段，因此战斗中要注意和对手保持一定的距离，如果被对手近身，则要先想办法怎么拉开距离，而不是和对手进入近身战。和其他射击型机体相比，重炮手高达最大的优势就在于它有两个很优秀的保命技能——特殊格斗和援护，为其从敌人包围中脱身提供了很大的便利。

GX-9900 高达X

机师	卡洛多&蒂法	COST	3000	耐久力	750

盾	变形	换装	移动速度	上升速度
实体	×	×	D	C

空中冲刺速度	地上冲刺速度	STEP速度	变形速度
C	—	C	—



武器资料

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击	130	8	单发	超趔	副射击、特殊射击
蓄力射击	—	—	—	—	—
副射击	137	60	全弹	—	特殊射击
特殊射击	412	1	—	倒地	—
格斗	120	—	—	超趔	副射击、特殊射击、下格斗
空中格斗	132	—	—	倒地	副射击、特殊射击、下格斗
STEP格斗	133	—	—	倒地	副射击、特殊射击、下格斗
空中STEP格斗	130	—	—	倒地	副射击、特殊射击、下格斗
冲刺格斗	130	—	—	倒地	副射击、特殊射击、下格斗
下格斗	—	—	—	—	—

派生攻击

种类	按键输入	伤害
格斗	△→△	201

※注1：和主射击、格斗、副射击共通使用。

推荐连技

主射击→副射击

机体支援→格斗

机体支援→特殊射击

解说 能力平均的万能型机体，高达X最大的特征就是有着游戏中激光系武器里最高攻击力的月光炮，不过月光炮的使用方法稍微有点繁琐，并且发动时间也很长，并不适合拿来作为主要的攻击手段。高达X的武器比较单一，中距离靠的只有光束步枪和机枪，基本的射击连技是主射击接副射击，另外要注意高达X的光束步枪是盾和枪一体化的，如果防御的频度太高导致盾被破坏的话，光束步枪也会变得不能使用。常用的连技里除了射击的基本连技外，其余的都得靠机体支援来起头，近距离机体支援命中后可接格斗，中、远距离则可接月光炮，机体支援一共有两次攻击判定，连续技中建议在第一次判定后就接后续攻击，因为伤害补正的缘故，在第二次判定后接后续攻击总伤害往往还低。月光炮的使用方法为先按住主射击键蓄力填充，填充好了通过特殊射击使用。

NRX-0013 高达华沙高

机师	夏基亚	COST	2000	耐久力	600

盾	变形	换装	移动速度	上升速度
×	○	×	C	C

空中冲刺速度	地上冲刺速度	STEP速度	变形速度
C	—	C	D



武器资料

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击	110	6	单发	超趔	副射击、特殊射击、特殊格斗
副射击	148	2	单发	超趔	特殊射击、特殊格斗
特殊射击	243	1	单发	倒地	—
变形主射击	95	—	—	超趔	—
格斗	100	—	—	超趔	副射击、特殊射击、特殊格斗
空中格斗	95	—	—	超趔	副射击、特殊射击、特殊格斗
STEP格斗	95	—	—	超趔	副射击、特殊射击、特殊格斗
空中STEP格斗	100	—	—	超趔	副射击、特殊射击、特殊格斗
冲刺格斗	110	—	—	倒地	副射击、特殊射击、特殊格斗
变形格斗	160	—	—	倒地	特殊格斗
特殊格斗	111			束缚	—

派生攻击

种类	按键输入	伤害
格斗	△→△→△	235
	△→（↑+△）→△	229
	△→（↑+△）→□	205
	△→△→（↑+△）→△	257
	△→△→（↑+△）→□	237
STEP格斗	（←←/→→+△）→△→△	175
	（←←/→→+△）→（↑+△）→△	230
	（←←/→→+△）→（↑+△）→□	183
	（←←/→→+△）→△→（↑+△）→△	257
	（←←/→→+△）→△→（↑+△）→□	193
空中格斗	空中△→△	176
	空中△→（↑+△）→△	230
	空中△→（↑+△）→□	205
空中STEP格斗	空中（←←/→→+△）→△	181
	空中（←←/→→+△）→（↑+△）→△	241
	空中（←←/→→+△）→（↑+△）→□	209

推荐连技

主射击→特殊格斗→主射击

机体支援→特殊格斗→空中格斗

特殊格斗→特殊射击

解说 和动画中夏基亚兄弟总是给人形影不离的印象一样，游戏中的两人继续发挥着人多欺负人少的优势，弟弟的机体除了能帮助高达华沙高变为MA形态进行高速移动外，还能通过特殊格斗放出去攻击对手。高达华沙高本身有着丰富的射击和格斗武器，再加上MA形态弥补了机动性上的不足，使其能应对大多数的战况。用法方面，保持中距离的射击战时基本，主射击命中后可接特殊格斗或副射击，一般来说优先考虑接特殊格斗，因为特殊格斗命中会使对手短时间内不能行动，之后可再接其他攻击，如果是混战，则建议接空隙较小的副射击，一来保证了输出，也减小了被对方另一架机攻击的机会。进入近战后，攻击方式则围绕各种格斗派生展开，高达华沙高的格斗攻击派生都不低，并且因为手臂较长的缘故，一般机体的格斗攻击够不着的距离它都能打得到。

WD-M01 ∀高达

机师	罗兰	COST	3000	耐久力	750

盾	变形	换装	移动速度	上升速度
实体	×	×	B	C

空中冲刺速度	地上冲刺速度	STEP速度	变形速度
A	—	A	—



武器资料

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击	80～184	1	—	倒地	特殊射击
蓄力射击	360	1	—	倒地	—
副射击	112	6	全弹	倒地	—
特殊射击	150	6	单发	倒地	—
格斗	136	—	—	超趔	主射击、特殊射击、特殊格斗
空中格斗	100	—	—	超趔	主射击、特殊射击、特殊格斗
STEP格斗	150	—	—	倒地	特殊射击、特殊格斗
空中STEP格斗	100	—	—	倒地	特殊射击、特殊格斗
冲刺格斗	162	—	—	倒地	特殊射击、特殊格斗
特殊格斗	209	1	—	倒地	—
空中特殊格斗	184	1	—	倒地	—

派生攻击

种类	按键输入	伤害
格斗	△→△	201
	△→□	161
空中格斗	空中△→△→△	230
	空中△→□	170
	空中△→△→□	198
空中STEP格斗	空中（←←/→→+△）→△	222

推荐连技

机体支援→空中格斗

副射击→主射击

空中格斗→特殊格斗

解说 ∀高达的定位比较特殊，属于近战射击型机体，这是在所有机体中都比较少见的。虽然∀高达的射击武器也有不少，但真正好用的就只有手中的两个流星锤，其他射击武器要么硬直太长，要么联携性太差，很难在中、远距离发挥作用，流星锤攻击距离虽短，但有弹速快、伤害大和对手中后必倒地等诸多优点，所以近距离作战才最适合∀高达。战斗中首先要做的就是想办法接近对手，这点对于∀高达来说没有太大的问题，它的机动性和神高达一个级别，能抛离它的机体没有几台，惟一要注意的就是喷射槽的消耗有点高，冲刺的时候要时刻留意喷射槽残余量，不要给对手有机可乘。另外∀高达也是少数装备有核武器的机体之一，不过它的核弹可不能和GP-02的相比，这招的发动时间非常大，也不像GP-02那样发动时有超级装甲状态，混战中基本没出手的机会，要用的话一般都是在一开场用来拼运气或对手倒地时用来压起身，反正弹数只有一发，留着也是浪费。

AMX-109 卡普尔

机师	索西娅	COST	1000	耐久力	350

盾	变形	换装	移动速度	上升速度
×	×	×	E	D

空中冲刺速度	地上冲刺速度	STEP速度	变形速度
—	E	A	—



武器资料

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击	90	90	全弹	—	特殊射击
蓄力射击	207	—	—	倒地	—
副射击	107	18	全弹	倒地	特殊射击
特殊射击	230	共通(注1)	—	倒地	—
格斗	110	—	—	超翘	蓄力射击、特殊射击
空中格斗	115	—	—	倒地	蓄力射击、特殊射击
STEP格斗	105	—	—	倒地	蓄力射击、特殊射击
空中STEP格斗	105	—	—	倒地	蓄力射击、特殊射击
冲刺格斗	128	—	—	倒地	蓄力射击、特殊射击
空中冲刺格斗	110	—		倒地	蓄力射击、特殊射击
特殊格斗Lv1	100	—	—	倒地	—
特殊格斗Lv2	207	—	—	倒地	—
特殊格斗Lv3	305	—	—	倒地	—

※注1：和主射击、副射击共通使用。

派生攻击

种类	按键输入	伤害
格斗	△→△	198
STEP格斗	（←←/→→+△）→△	190
空中STEP格斗	空中（←←/→→+△）→△	190
冲刺格斗	冲刺中△连打	200

推荐连技

主射击→特殊射击

冲刺格斗→蓄力射击

STEP格斗（←←/→→+△）→特殊射击

解说 游戏中的卡普尔一改其水用MS的形象，拥有出色的陆地作战能力，是1000行列里的万能型机体。卡普尔的冲刺是地面型，虽然速度上比神高达之流要慢不少，但胜在持续时间长，非常适合拿来打游击战。卡普尔最基本的用法就是用冲刺在中距离迂回，攻击方面以主射击的机枪和副射击的导弹为主，这两招的追向性都不错，最重要的一点还是能在冲刺中使用，不会因为攻击导致的冲刺中断而被抓住空隙。主射击命中后可接特殊射击，特殊射击是机枪和导弹的齐射，虽然保证了伤害输出，但弹数消耗很大，使用时要注意弹药的残余量。这里插句题外话，卡普尔虽然不能进行空中冲刺，但可以用通过变形的操作方法在空中实现短暂的浮空，不过实用性不大，多用来搞笑。



GAT-X105 强袭高达

机师	基拉(C.E.71)	COST	2000	耐久力	600

盾	变形	换装	移动速度	上升速度
○（空战形态）	×	○	D/B/E	C/C/D

空中冲刺速度	地上冲刺速度	STEP速度	变形速度
B/B/D	—	C/B/C	—

※空战形态/炮击形态/剑装形态



武器资料

空战形态

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击	100	5	单发	超翘	特殊射击、特殊格斗
副射击	15	50	全弹	—	—
特殊射击	—	2	单发	—	—
格斗	80	—	—	超翘	主射击、特殊射击
空中格斗	80	—	—	超翘	主射击、特殊射击
STEP格斗	90	—	—	超翘	特殊射击
空中STEP格斗	90	—	—	倒地	特殊射击
特殊格斗	80	—	—	倒地	—

炮击形态

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击	150	1	全弹	倒地	特殊射击
蓄力射击	283	—	—	倒地	—
副射击	15	—	—	—	—
特殊射击	—	2	单发	—	—
格斗	59	2	全弹	超翘	特殊射击
特殊格斗	—	—	—	—	特殊射击

剑装形态

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击	76	1	—	超翘	特殊射击、特殊格斗
蓄力射击	10	—	—	引き寄せ	—
副射击	15	50	全弹	—	—
特殊射击	—	2	单发	—	—
格斗	75	—	—	超翘	主射击、特殊射击、特殊格斗
空中格斗	75	—	—	超翘	主射击、特殊射击、特殊格斗
STEP格斗	138	—	—	倒地	主射击、特殊射击、特殊格斗
空中STEP格斗	138	—	—	倒地	主射击、特殊射击、特殊格斗
特殊格斗	175	—	—	倒地	特殊射击

派生攻击

空战形态

种类	按键输入	伤害
格斗	△→△→△	189
	△→（↑+△）→□	185
	△→△→（↑+△）	179
STEP格斗	（←←/→→+△）→△	172
空中格斗	空中△→△→△	189
	空中△→（↑+△）→□	185
	空中△→△→（↑+△）	179
空中STEP格斗	空中（←←/→→+△）→△	162

剑装形态

种类	按键输入	伤害
格斗	△→△→△→△	218
	△→（↑+△）→△	187
STEP格斗	（←←/→→+△）→△	187
	（←←/→→+△）→（↑+△）	198
空中格斗	空中△→△→△→△	218
	空中△→（↑+△）→△	187
空中STEP格斗	空中（←←/→→+△）→△	187
	空中（←←/→→+△）→（↑+△）	198

推荐连技

（空战形态）主射击→STEP格斗

（空战形态）格斗（△）→特殊射击【→+（×+□）】→格斗（△）→特殊射击【←+（×+□）】→主射击

（剑装形态）蓄力射击→格斗（△→△→△）→特殊射击【←+（×+□）】→主射击

解说 和原作里一样，强袭高达拥有三种武装形态，三种形态分工明确，万能型的空战形态；射击战的炮击形态；格斗战的剑装形态，玩家可根据不同的战况进行换装。战斗开始后可以先切换成炮击形态，此形态的主射击武器威力大、追向性良好，和格斗轮换着使用能对远距离的对手起到很好的牵制作用，为近距离的队友制造攻击机会。进入中距离后则要靠空战形态来和对手周旋，空战形态的运动性非常优秀，武装也是万能型机体的标准配置。而剑装形态则拥有许多高威力的格斗派生，是接近战的不二之选。和其他可以换装的机体不同，强袭高达的换装可以用来取消某些攻击，从而实现三个形态之间的联携攻击，比如推荐连技里的第二个和第三个，都是需要用到形态转换的连续里非常实用的。

GAT-X303 圣盾高达

机师	阿斯兰	COST	1000	耐久力	350

盾	变形	换装	移动速度	上升速度
实体	○	×	C	C

空中冲刺速度	地上冲刺速度	STEP速度	变形速度
B	—	C	B



武器资料

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击	100	7	单发	超翘	副射击、特殊射击、特殊格斗
副射击	110	—	全弹	倒地	特殊射击、特殊格斗
特殊射击	202	3	全弹	超翘	—
变形中主射击	130	3	—	超翘	特殊射击、特殊格斗
格斗	80	—	—	—	副射击、特殊射击、特殊格斗
空中格斗	80	—	—	倒地	副射击、特殊射击、特殊格斗
STEP格斗	100	—	—	倒地	副射击、特殊射击、特殊格斗
空中STEP格斗	100	—	—	倒地	副射击、特殊射击、特殊格斗
冲刺格斗	100	—	—	倒地	副射击、特殊射击、特殊格斗
特殊格斗	0	—	—	束缚	—
变形中格斗	115	—	—	倒地	特殊射击、特殊格斗

派生攻击

种类	按键输入	伤害
格斗	△→△→△	180
STEP格斗	（←←/→→+△）→△	176
空中格斗	空中△→△→△	180
空中STEP格斗	空中（←←/→→+△）→△	176
特殊格斗	×+△→△→△→△→△	179
	×+△→△→△→△→□	175
	×+△→△→△→△→×+△+□	521

推荐连技

机体支援→主射击

副射击→特殊格斗（×+△→△→△→△→□）

主射击→特殊格斗（×+△→△→△→△→×+△+□）

解说 性能中规中距的万能型机体，最大的特点是拥有以牺牲自己的方式给对手造成巨大伤害的自爆攻击，加上圣盾高达的COST只有1000，可以称得上是当之无愧的“廉价炸弹”。要自爆就得先用特殊格斗抓住对手，特殊格斗属于中距离的突进技，启动非常慢、追向性一般，通常都是放在各种连续技中使用。可用来接特殊格斗的招式非常多，中距离偏近多用主射击和副射击起手，圣盾高达的主射击是标准性能的光束步枪，追向性良好，容易命中，而副射击的追向性相对要差一些，不过连续技的总伤害值较高。特殊格斗的派生分为三种，分别是格斗、射击和自爆，自己的体力较多时还是建议接格斗或射击派生，毕竟战力槽是有限的，不过如果遇到非常值得击破的对手，那也要毫不犹豫地献身。另外还要注意自爆是范围攻击，相当于小型的核弹，自爆前最好留意一下自己队友的位置，不要把自己人也波及了。

ZGMF-X56S 脉冲高达

机师	飞鸟真	COST	2000	耐久力	580

盾	变形	换装	移动速度	上升速度
实体	×	×	C	C

空中冲刺速度	地上冲刺速度	STEP速度	变形速度
B	—	C	—



武器资料

脉冲高达形态

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击	100	10	单发	超翅	副射击、特殊射击
蓄力射击	183	—	—	倒地	—
副射击	140	10	单发	超翅	—
特殊射击	90	10	单发	超翅	—
格斗	80	—	—	超翅	副射击、特殊射击、特殊格斗
空中格斗	80	—	—	—	—
STEP格斗	100	—	—	超翅	副射击、特殊射击、特殊格斗
空中STEP格斗	100	—	—	—	—
冲刺格斗	148	—	—	超翅	副射击、特殊射击、特殊格斗
特殊格斗	179	—	—	麻痹	—

核战机形态

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击	46	50	全弹	—	—
副射击	46	50	全弹	—	—

派生攻击

种类	按键输入	伤害
特殊射击	×+□→□→□	157
格斗	△→△→△	232
	△→△→（↑+△）	185
	△→（↑+△）→△	199
STEP格斗	（←←/→→+△）→△	184
空中格斗	空中△→△→△	232
	空中△→△→（↑+△）	185
	空中△→（↑+△）→△	199
空中STEP格斗	空中（←←/→→+△）→△	184

推荐连技

主射击→特殊射击

机体支援→主射击

冲刺格斗→特殊格斗

解说 本作中的脉冲高达取消了原作中的换装设定，只有空战和核战机形态可以使用，核战机形态没有实战的意义，通常只是在射击武器弹药不足作为快速补充的手段，战斗还是以空战形态为主，脉冲高达的空战形态在机体性能上和强袭高达的有点相似，不过攻击方式和连续技都比强袭高达要丰富不少。脉冲高达的攻击主要围绕一把光束步枪做作文章，光束步枪有三种攻击方式，分别是主射击的普通射击、副射击的盾牌反射和特殊射击的分离攻击。其中主射击和一般万能型机体的光束步枪无异，追向性能优秀，常作为射击连续技的开头；副射击会先将盾飞出，然后用盾把光线反射，反射的角度会根据对手的位置进行修正，接在主射击后可实现简易的交叉炮火；特殊射击的特点在于攻击的同时会将身体分成上下两部分，这时一些判定不大的射击武器会从脉冲高达中间穿过，分离的维持时间随射击的连发数而定，进行最大的三连射时可维持1秒左右，足以回避大多数机体的主射击武器了。



ZGMF-X10A 自由高达

机师	基拉(C.E.73)	COST	3000	耐久力	550

盾	变形	换装	移动速度	上升速度
实体	×	×	B	C

空中冲刺速度	地上冲刺速度	STEP速度	变形速度
C	—	B	—



武器资料

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击	110	10	单发	超翅	副射击、特殊射击、特殊格斗
蓄力射击	210	—		倒地	特殊射击
副射击	126	1	全弹	倒地	特殊射击
特殊射击	—	3	全弹	—	—
格斗	90	—	—	超翅	副射击
空中格斗	90	—	—	倒地	副射击
STEP格斗	130	—	—	倒地	副射击
空中STEP格斗	130	—	—	倒地	副射击
冲刺格斗	150	—	—	倒地	副射击
特殊格斗	100	—	—	超翅	副射击

派生攻击

种类	按键输入	伤害
格斗	△→△→△	209
	△→△→（↑+△）	241
空中格斗	空中△→△	192
	空中△→（↑+△）	175
特殊格斗	×+△→△	210

推荐连技

主射击→特殊格斗

机体支援→主射击

主射击→特殊射击→空中格斗

解说 自由高达之所以能成为本作最强机体之一，其中最大的原因还在于它那强得接近破坏游戏平衡程度的特殊射击“觉醒”，“觉醒”可以取消任何行动带来的硬直，这就使其成为了一部在动作上没有弱点的机体，任何机体想在单挑中战胜自由高达都是徒劳。因为屏蔽了动作上的弱点，战斗中可以故意使用一些硬直较大的武器来诱使对手进攻，如果对手正中下怀攻了过来就用特殊射击躲开，之后还可以反抓对手的空隙进行攻击，这种战法的好处就是风险很小，因为就算对手知道我们要这么做，也没有好的破解手段，主动权始终还是掌握在我们这边。特殊射击除了用来防守外，还可以用在连续技里，用它来取消招式之间的硬直，就能实现一些平时不可能成立的连续技，如推荐连技里的最后一招。



ZGMF-X42S 命运高达

机师	飞鸟真	COST	3000	耐久力	700

盾	变形	换装	移动速度	上升速度
实体&激光	×	×	C	C

空中冲刺速度	地上冲刺速度	STEP速度	变形速度
B	—	B	—



武器资料

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击	120	5	单发	超翅	副射击
蓄力射击	150	—	—	倒地	—
副射击	104	2	全弹	超翅	副射击
特殊射击	—	1	全弹	—	副射击、特殊格斗
格斗	50	—	—	超翅	副射击、特殊格斗
チャージ格斗	283		—	倒地	—
空中格斗	50	—	—	超翅	副射击、特殊格斗
STEP格斗	90	—	—	超翅	副射击、特殊格斗
空中STEP格斗	90	—	—	超翅	副射击、特殊格斗
冲刺格斗	147	—	—	倒地	—
特殊格斗	164	—	—	倒地	—

派生攻击

种类	按键输入	伤害
格斗	△→△→△→△	233
STEP格斗	（←←/→→+△）→△→△	210
空中格斗	空中△→△→△→△	233
空中STEP格斗	空中（←←/→→+△）→△→△	210
特殊射击	×+□→△→△→△→△	207
	×+□→（←←/→→+△）→△	130
	×+□→（←←/→→+△）→（↑+△）	184
	×+□→（↑+△）	141
	×+□→（↓+△）	97
特殊格斗	×+△→△连打	183

推荐连技

主射击→副射击→格斗

格斗（△→△→△）→特殊格斗

特殊射击（×+□→△→△→△）→特殊格斗

解说 PSP版新增机体之一，机动性、武器性都属于3000机体中上层水准，能胜任任何距离下的战斗。和其他的万能型机体机体不同，命运高达的主射击弹数不多，中距离的牵制主要靠蓄力射击和主射击轮换着用，蓄力射击的优点是蓄力速度非常快，很大程度上减缓了主射击弹数的消耗。特殊射击“残像冲刺”是命运高达最强的武器之一，这招式本身没有攻击力，使用后命运高达会展开光翼自动朝锁定目标方向快速冲过去，期间可以用方向键进行左右STEP，从而甩开对手的攻击，接近对手后可以直接接格斗。命运高达的第二个杀手锏是机体支援，呼出机体支援后传说高达会放出两个追向性极强的浮游炮，浮游炮本体近距离命中对手会令其麻痹，如果对手距离过远，浮游炮改为发射激光，激光的方向会根据对手的位置进行二次修正。

MS-06FZ 扎古改

机师	巴尼	COST	1000	耐久力	350

盾	变形	换装	移动速度	上升速度
×	×	×	D	C

空中冲刺速度	地上冲刺速度	STEP速度	变形速度
E	—	C	—



武器资料

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击	123	80	全弹	—	副射击、特殊射击、特殊格斗、后格斗
副射击	186	2	全弹	倒地	—
特殊射击	86	3	全弹	超翅	特殊格斗
格斗	100	—	—	超翅	主射击、副射击、特殊射击、后格斗
空中格斗	95	—	—	超翅	主射击、副射击、特殊射击、后格斗
STEP格斗	100	—	—	超翅	主射击、副射击、特殊射击、后格斗
空中STEP格斗	110	—	—	倒地	主射击、副射击、特殊射击、后格斗
冲刺格斗	110	—	—	倒地	主射击、副射击、特殊射击、后格斗
特殊格斗	—	—	—	—	—
后格斗	130	—	—	超翅	—

派生攻击

种类	按键输入	伤害
格斗	△→△→□	210
	△→（↑+△）	170
STEP格斗	（←←/→→+△）→△→□	161
空中格斗	空中△→△→□	202
	空中△→（↑+△）	170
空中STEP格斗	空中（←←/→→+△）→□	123
冲刺格斗	冲刺中△→□	120

推荐连技

主射击→副射击→特殊格斗

（地上限定）格斗（△）→特殊射击→格斗

机体支援→STEP格斗【（←←/→→+△）】→后格斗

解说 扎古改的整体能力偏低，不过武器倒还算丰富，适合实施各种扰乱战术。射击武器里主要有机枪和两种手榴弹，主射击弹数很多，主要拿来作为中、远距离的牵制。手榴弹有特殊射击的投掷型和副射击的设置型两种，投掷型的和红扎古的蓄力射击类似，弹轨为抛物线，可以隔着不高的障碍物使用。设置型是扎古改的主要的伤害输出手段，手榴弹在放出去后，会自动滚向对手，期间可以用特殊格斗手动引爆，如果不去理它，则会在2秒后自动引爆，设置型的攻击范围和伤害都比投掷型要高很多，并且爆炸后的爆风可以拿来阻挡对手的视野，趁对手看不到自己的时候用机枪和投掷型进行偷袭，混战的时候使用尤为见效。另外还要注意一点，在扎古改的连技里，和特殊射击有关的连技大部分都只有在地上的时候使用才能能成立。

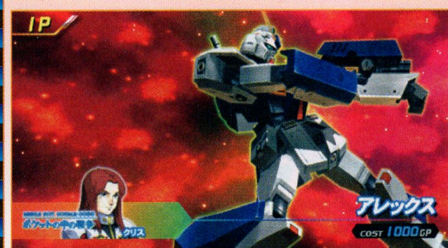
RX-78NT-1 高达NT-1

机师	克丽丝	COST	1000	耐久力	250

盾	变形	换装	移动速度	上升速度
×	×	○	E（C）	C（C）

空中冲刺速度	地上冲刺速度	STEP速度	变形速度
C（E）	—	C（C）	—

※括号内为通常形态时



武器资料

装甲形态

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击	39	50	全弹	—	—
副射击	39	50	全弹	—	—
特殊射击	87	—	—	超翅	—
格斗	90	—	—	倒地	特殊射击
空中格斗	90	—	—	倒地	特殊射击
STEP格斗	90	—	—	倒地	特殊射击
空中STEP格斗	90	—	—	倒地	特殊射击
冲刺格斗	164	—	—	倒地	特殊射击
后格斗	110	—	—	—	特殊射击
特殊格斗	110	—	—	超翅	特殊射击、后格斗

通常形态

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击	104	40	单发	—	特殊射击、特殊格斗
蓄力射击	176	—	—	倒地	—
副射击	39	50	全弹	—	—
格斗	90	—	—	超翅	特殊射击
空中格斗	95	—	—	超翅	特殊射击
STEP格斗	110	—	—	倒地	特殊射击
空中STEP格斗	110	—	—	倒地	特殊射击
冲刺格斗	90	—	—	倒地	特殊射击
特殊格斗	158	—	—	倒地	特殊射击

派生攻击

种类	按键输入	伤害
格斗	△→△→△	230
	△→△※	170
STEP格斗	（←←/→→+△）→△	201
空中格斗	空中△→△	192
	空中△→△※	181
空中STEP格斗	空中（←←/→→+△）→△	198
冲刺格斗	冲刺中△→△	164
	冲刺中△→△※	163
特殊格斗	×+△→△	205
	×+△→△※	155
	×+△→△※（主武器没子弹时）	170

※通常形态。

推荐连技

（装甲形态）STEP格斗【（←←/→→+△）】→特殊射击→特殊格斗（×+□）→特殊射击→特殊格斗

（通常形态）主射击→特殊格斗

（通常形态）机体支援→格斗

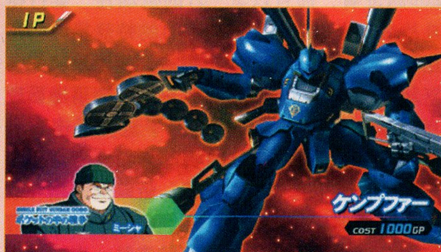
解说 高达NT-1最厉害的地方还在于它有着游戏里独一无二的厚实装甲，这层装甲可以帮NT-1抵消一部分伤害，并且对其实施直接攻击的机体还会被弹反，这就意味着大部分的格斗型机体都要对它敬而远之，战斗中只要对方有格斗型机体，用一部NT-1就能把它彻底封杀。攻击方面，NT-1的武器可以说相当贫乏，装甲形态下能用的射击武器只有头部的机枪，而且性能一般，主要的伤害输出还得依靠对手被弹反后用格斗反击，通常形态下虽然追加了一把机枪，却削弱了格斗武器的攻击力，所以情况也没有好到哪里去。最后提醒大家一点，虽然NT-1的装甲形态很好用，不过事实上NT-1对其依赖性很大，由于机体的各方面性能很差，耐久力又是全机体中最低的，一旦没有了装甲就可能会瞬间被击破，所以战斗中建议不要刻意去挨敌人的攻击，能回避的攻击还是要尽量回避。

MS-18E 京宝梵

机师	米夏	COST	1000	耐久力	350

盾	变形	换装	移动速度	上升速度
×	×	×	B	E

空中冲刺速度	地上冲刺速度	STEP速度	变形速度
D	C	C	—



武器资料

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击	107	8	全弹	倒地	特殊射击、蓄力射击
蓄力射击	97	—	—	倒地	—
副射击	171	1	手动	倒地	特殊射击
特殊射击	—	—	—	—	主射击、格斗、蓄力格斗、特殊格斗
格斗	70	16	手动	超翘	主射击、蓄力射击、格斗、特殊格斗
蓄力格斗	161	—	—	倒地	—
特殊格斗	110	—	—	倒地	主射击、格斗

派生攻击

种类	按键输入	伤害
格斗	△→△→△	155

推荐连技

特殊格斗→副射击

特殊射击→格斗→特殊射击→射击

格斗→特殊射击→特殊格斗→副射击

解说 装备有丰富的实弹武器，不过射程都不远，因此京宝梵是一架以中、近距离战为主的射击型机体。在1000的机体中，京宝梵的机动性属于中上水准，并且冲刺也是地面型，可以实现和卡普尔一样的边跑边打战术，不过有一点不同的是京宝梵的招式之间的连携很丰富，冲刺中两种射击武器命中后都有后续攻击，攻击输出非常稳定。不过要说京宝梵的拿手好戏，就还要算它的特殊射击“强袭冲刺”，强袭冲刺的作用是消耗少量的喷射槽让京宝梵进行短距离的冲刺，这招比其一般的冲刺来速度更快，不过这并不是重点，它真正的价值在于这招可以用来取消大部分武器的攻击，并且在冲刺过程中又可以用各种武器来取消冲刺，也就是只要对手不在受创的过程中倒地，就可以实现“攻击→冲刺→攻击……”这样的循环连技，直到喷射槽消耗完为止。



RX-78GP-03S 高达GP-03S

机师	科	COST	2000	耐久力	600

盾	变形	换装	移动速度	上升速度
实体(拔刀时)	×	×	C	C

空中冲刺速度	地上冲刺速度	STEP速度	变形速度
C	—	C	—



武器资料

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击	120	16	全弹	倒地	副射击、特殊射击、特殊格斗
副射击	80	2	全弹	倒地	特殊格斗
特殊射击	70	2	全弹	倒地	特殊格斗
格斗	90	—	—	超翘	特殊格斗
空中格斗	90	—	—	超翘	特殊格斗
STEP格斗	90	—	—	超翘	特殊格斗
空中STEP格斗	90	—	—	超翘	特殊格斗
冲刺格斗	100	—	—	超翘	特殊格斗
特殊格斗	115	—	—	倒地	—

派生攻击

种类	按键输入	伤害
格斗	△→△→△	210
	△→（↑+△）	188
STEP格斗	（←←/→→+△）→△	176
空中格斗	空中△→△→△	210
	空中△→（↑+△）	196
空中STEP格斗	空中（←←/→→+△）→△	148
冲刺格斗	冲刺中△→△	180

推荐连技

特殊格斗→主射击

格斗（△→△）→特殊格斗

特殊射击→特殊格斗→格斗

解说 万能偏射击型机体，GP-03S搭载有三种实弹武器，战斗中可以凭借制造大量的弹幕让对手分身乏术，用来主攻或支援队友都不错。主射击武器为双发齐射的火箭炮，两发都分别有角度修正，并且追向性极强，中一发就能让对手倒地，是主要的伤害输出来源。副射击和特殊射击都是发射大量的导弹，两种导弹的区别在于副射击是直接射出导弹，而特殊射击是射出导弹装载器后再射出导弹，两招一起使用的话能起到迷惑对手的作用。另外虽然GP-03S的招式之间可连携的有不少，但由于武器的命中效果多为倒地属性，能运用在连续技里的并不多，推荐的连技里都是一些勉强可以成立的，第一个要求爆导索近距离命中，然后趁对手浮空的时候用主射击追打，第三个则为中距离限定，并且只能在百分百确定第一招会命中对手时使用。



RX-78GP-02A 高达GP-02

机师	卡多	COST	2000	耐久力	600

盾	变形	换装	移动速度	上升速度
实体	×	×	E	C

空中冲刺速度	地上冲刺速度	STEP速度	变形速度
C	—	C	—



武器资料

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击	5	60	全弹	—	特殊射击
主射击连打Lv1	48	—	—	超翘	—
主射击连打Lv2	70	—	—	超翘	—
主射击连打Lv3	91	—	—	超翘	—
副射击	150	—	—	倒地	主射击连打、特殊射击、后格斗
横副射击	143	—	—	倒地	主射击连打、特殊射击、后格斗
后副射击	132	—	—	倒地	主射击连打、特殊射击、后格斗
特殊射击	345	1	全弹	倒地	—
格斗Lv1	65	—	—	超翘	主射击连打、特殊射击、后格斗
格斗Lv2	85	—	—	超翘	主射击连打、特殊射击、后格斗
格斗Lv3	110	—	—	超翘	主射击连打、特殊射击、后格斗
空中格斗Lv1	65	—	—	超翘	主射击连打、特殊射击、后格斗
空中格斗Lv2	84	—	—	超翘	主射击连打、特殊射击、后格斗
空中格斗Lv3	110	—	—	超翘	主射击连打、特殊射击、后格斗
STEP格斗Lv1	80	—	—	超翘	主射击连打、特殊射击、后格斗
STEP格斗Lv2	86	—	—	超翘	主射击连打、特殊射击、后格斗
STEP格斗Lv3	92	—	—	超翘	主射击连打、特殊射击、后格斗
空中STEP格斗Lv1	90	—	—	超翘	主射击连打、特殊射击、后格斗
空中STEP格斗Lv2	119	—	—	超翘	主射击连打、特殊射击、后格斗
空中STEP格斗Lv3	166	—	—	超翘	主射击连打、特殊射击、后格斗
冲刺格斗	150	—	—	超翘	主射击连打、特殊射击、后格斗
特殊格斗	10	—	—	超翘	特殊射击

派生攻击

种类	按键输入	伤害
副射击	（□+△）→△	200
格斗	△→△→△	200～242
	△→（↑+△）→△	192～229
STEP格斗	（←←/→→+△）→△	189～245
空中格斗	空中△→△→△	200～242
	空中△→（↑+△）→△	192～229
空中STEP格斗	空中（←←/→→+△）→△	169～251
冲刺格斗	冲刺中△→△	161

推荐连技

格斗（△→△）→主射击连打→格斗【△→（↑+△）】→特殊射击

横副射击（1Hit）→主射击连打→格斗

STEP格斗【（←←/→→+△）】→主射击连打→格斗（△）→主射击连打

解说 高达GP-02之所以会被玩家封为禁机，这里面很大一部分原因在于它那无论是攻击范围还是杀伤力都大得令人发指的核弹头上。和其他两台有核攻击的机体不同，GP-02的核弹头性能极为优秀，不仅着弹快、判定长、可装填，发动的时候GP-02还有超级装甲状态，不会因为小伤害导致发射被打断，当之无愧是游戏最好用的范围性杀伤武器。除了核弹头外，GP-02还有一个无耻的地方就在于有着一面防御性能极好的盾牌，和激光盾一样不会被破坏就不说了，甚至连自己的核弹都能挡。在核弹的使用方法里，最简单的一个就是把对手击倒在地后，在其快要起身的时候放一个核弹，然后自己就顶着盾牌等核弹的爆风过去，因为核弹的爆炸判定时间极长，对手起身后还未来得及逃出爆炸范围就这样再次被炸飞，而GP-02自己则毫发无伤。另外核弹也可以用在连续技里，不过由于伤害补正的缘故，连续技造成的伤害还没有单用核弹来得高。

RX-78GP-01 高达GP-01/RX-78GP-01Fb 高达GP-01Fb

机师	科	COST	2000	耐久力	600

盾	变形	换装	移动速度	上升速度
实体	×	○	C（C）	C（C）

空中冲刺速度	地上冲刺速度	STEP速度	变形速度
C（A）	—（B）	C	—

※括号内为高达GP-01Fb





武器资料

高达GP-01

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击	144	40	手动	—	特殊射击
副射击	39	30	全弹	—	特殊射击
特殊射击	148	共通※1	单发※2	倒地	—
格斗	100	—	—	超翘	特殊射击
空中格斗	100	—	—	倒地	特殊射击
STEP格斗	100	—	—	倒地	主射击、特殊射击
空中STEP格斗	100	—	—	倒地	特殊射击
特殊格斗	—	—	—	—	—

※1：和主射击共同使用。
※2：主射击为手动，光束步枪为单发。

高达GP-01Fb

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击	110	10	单发	超翘	后格斗
蓄力射击	148	—	—	倒地	—
副射击	4	30	全弹	—	特殊射击、特殊格斗、后格斗
格斗	100	—	—	超翘	蓄力射击、特殊射击、特殊格斗、后格斗
空中格斗	100	—	—	倒地	蓄力射击、特殊射击、特殊格斗、后格斗
STEP格斗	100	—	—	超翘	蓄力射击、特殊射击、特殊格斗、后格斗
空中STEP格斗	120	—	—	倒地	蓄力射击、特殊射击、特殊格斗、后格斗
冲刺格斗	120	—	—	倒地	蓄力射击、特殊射击、特殊格斗、后格斗
后格斗	10	—	—	麻痹	格斗、特殊格斗
特殊格斗	146	—	—	倒地	—

派生攻击

高达GP-01

种类	按键输入	伤害
格斗	△→△	180
	△→（↑+△）→△	192～229
STEP格斗	（←←/→→+△）→□	182
空中格斗	空中△→△	168

高达GP-01Fb

种类	按键输入	伤害
格斗	△→△→△	220
STEP格斗	（←←/→→+△）→△	188
空中格斗	空中△→△	180
	空中△→（↑+△）	200
空中STEP格斗	空中（←←/→→+△）→△	192

推荐连技

（高达GP-01）主射击→特殊射击

（高达GP-01Fb）空中格斗→特殊格斗

（高达GP-01Fb）格斗（第三段1Hit）→特殊格斗→蓄力射击

解说 高达GP-01的特点在于只要被击破一次后，就会以强化形态高达GP-01Fb登场，并一直保持下去。GP-01的武装和机动性在2000里并不算太出色，常用的射击武器只有一把主射击的机枪，但攻击力仍然太低，命中后要接特殊射击才能保证伤害输出。格斗派生里伤害上200的没有，而且以GP-01的机动性，要打格斗战也有点勉强，不过GP-01的特殊格斗倒是还挺有用，这招不是攻击招式，使用后机体会跃起翻个筋斗再落下，可以用来取消落地后硬直，从上空对想抓硬直的对手进行反击。和GP-01相比，GP-01Fb的机动性和火力都有了质的飞跃，中距离的射击战、近距离的格斗战都没有任何问题，可以不用再像GP-01那样打得那么保守。不过因为有要被击坠一次才能出场的前提，如果遇到实力不济的队友先挂了几次，那GP-01Fb可能连出场的机会都没有，这多多少少遏制了它的实力。

RX-79[G] 陆战型高达

机师	西罗	COST	1000	耐久力	350

盾	变形	换装	移动速度	上升速度
实体	×	○	D	E

空中冲刺速度	地上冲刺速度	STEP速度	变形速度
E	C	C	—



武器资料

机枪模式

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击	83	50	手动	—	副射击
副射击	124	6	全弹	倒地	—
特殊射击	—	—	—	—	—
格斗	100	—	—	超翘	主射击、副射击
空中格斗	110	—	—	倒地	主射击、副射击
STEP格斗	120	—	—	倒地	主射击、副射击
冲刺格斗	110	—	—	倒地	主射击、副射击
特殊格斗	—	—	—	—	—

加农炮模式

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击	130	10	手动	倒地	—
副射击	—	—	—	—	—
特殊射击	—	—	—	—	—
格斗	190	—	—	倒地	—
空中格斗	110	—	—	倒地	主射击
冲刺格斗	110	—	—	倒地	主射击
特殊格斗	60	1	全弹	钝足	—

派生攻击

种类	按键输入	伤害
格斗	△→△	175

推荐连技

（机枪形态）主射击→副射击

（加农炮形态）空中格斗→主射击

（加农炮形态）机体支援→主射击

解说 1000行列里面性价比极高的射击型机体，两种武装模式使其在任何距离下都能发挥出稳定的实力。机枪模式主要应对中、近距离的战斗，主武器机枪连射性能良好，并且在冲刺中使用也不会导致冲刺中断，可以边跑边射，命中后就接副射击，这也是机枪模式下的基本连技。远距离时则是加农炮模式的天下，陆战型高达的加农炮和钢坦克的加农炮在性能上类似，并且同样也可使用炮击模式，作为队友的支援时，只要找个安全的地方架好加农炮，就可以制造出大量的弹幕了，并且陆战型高达的加农炮还属于手动上弹型，相当于无限弹药，连让对手喘息的机会都没有。不过和1000机体普遍存在的问题一样，陆战型高达也缺少短时间内能重创对手的手段，在面对2000或3000的机体时，一定得沉得住气，抓准对手的每一个小失误，一点一点削减其体力。

MS-07B-3 老虎

机师	诺利斯	COST	1000	耐久力	350

盾	变形	换装	移动速度	上升速度
实体	×	×	B	E
空中冲刺速度	**地上冲刺速度**	**STEP速度**	**变形速度**	
E	C	C	—	



武器资料

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击	121	50	—	—	副射击、特殊射击、特殊格斗
主射击（无盾牌时）	95	10	全弹	—	副射击、特殊射击、特殊格斗
副射击	10	3	着地※	麻痹	—
特殊射击	—	3	着地※	麻痹	—
格斗	50	—	—	超翘	特殊射击、特殊格斗、后格斗
空中格斗	95	—	—	超翘	副射击、特殊射击、特殊格斗、后格斗
STEP格斗	100	—	—	超翘	特殊射击、特殊格斗、后格斗
空中STEP格斗	120	—	—	倒地	副射击、特殊射击、特殊格斗、后格斗
冲刺格斗	95	—	—	倒地	特殊射击、特殊格斗、后格斗
空中后格斗	170	—	—	倒地	特殊射击、特殊格斗
特殊格斗	—	3	着地※	—	—

※机体着地后开始。

派生攻击

种类	按键输入	伤害
副射击	△+□→△	196
格斗	△→△→△	225
	△→（↑+△）→△→△→△	228
	△→△→（↑+△）→△→△→△	222
STEP格斗	（←←/→→+△）→（↑+△）→△→△→△	215
空中格斗	空中△→△	168
冲刺格斗	冲刺中△→△	171

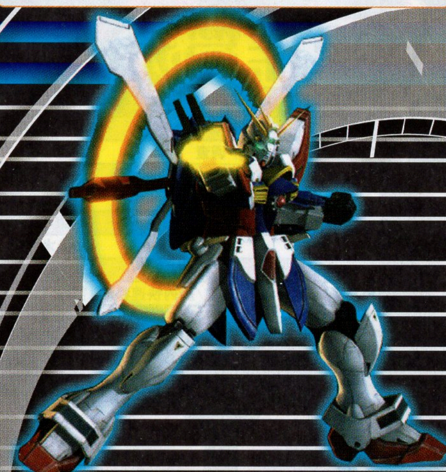
推荐连技

机体支援→主射击

副射击→格斗→特殊射击→格斗

格斗（△→△）→特殊格斗→空中格斗

解说 1000行列里的格斗机，同时也是所有机体中最令人难以捉摸的一台。原作里诺利斯的战法就是利用电热鞭飞檐走壁，杀敌于无形之中，在游戏里这一点得到了忠实的还原。老虎的电热鞭分为副射击、特殊格斗和特殊射击三种，副射击是攻击用的，命中后会令对手麻痹，同时拉近与对手的距离，之后可接其他攻击。剩下的特殊格斗和特殊射击都是用来移动的，特殊射击往地面，特殊格斗往空中，结合方向键可以实现和原作里一样的飞檐走壁，使原本机动性平平的它一下子跃升到顶级机体的行列。老虎最常用的战法就是利用电热鞭游走于对手的周围，边用主射击武器牵制边寻找机会，当对手一有空隙，就用电热鞭迅速拉近距离并展开格斗，之后再快速脱离。另外电热鞭也可用于连续技里，推荐连技里的第二个就是老虎以电热鞭开头的实用连技之一，这里需要注意的一点是特殊射击必须接在格斗最后一击发生前，要不等格斗出完了对手就会被吹飞而导致特殊射击连不上。



能天使高达

机师	刹那	COST	2000	耐久力	630

盾	变形	换装	移动速度	上升速度
实体	×	×	B	C
空中冲刺速度	**地上冲刺速度**	**STEP速度**	**变形速度**	
B	—	B	—	



武器资料

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击	60	3	全弹	超翘	副射击、特殊射击、特殊格斗
副射击	130	—	—	倒地	—
特殊射击	108	—	—	麻痹	特殊格斗
格斗	80	—	—	超翘	副射击、特殊射击
空中格斗	91	—	—	超翘	副射击、特殊射击
STEP格斗	80	—	—	超翘	副射击、特殊射击
空中STEP格斗	80	—	—	超翘	副射击、特殊射击
冲刺格斗	90	—	—	麻痹	副射击、特殊射击
特殊格斗	153	—	—	倒地	—

派生攻击

种类	按键输入	伤害
射击	□→□→□	105
格斗	△→△→△	230
	△→（↑+△）→△	223
	△→△→（↑+△）→△	238
STEP格斗	（←←/→→+△）→△	187
空中格斗	空中△→△→△	208
	空中△→（↑+△）	178
	空中△→△→（↑+△）	194
空中STEP格斗	空中（←←/→→+△）→△	183
冲刺格斗	冲刺中△→△	170

推荐连技

主射击→副射击

特殊射击→格斗

空中格斗（空中△→△）→特殊格斗

解说 能天使高达的机动性属于全机体中的顶级水准，并且有许多延展性良好的格斗技，是一部爆发力很强的格斗型机体。比起同为格斗型机体的神高达和尊者高达，能天使高达的具有较强的中、远程战斗能力，并不全部依靠接近战来打开局面。能天使高达主射击武器是格斗机很少配的光束步枪，不过这把枪的性能要比一般万能型机体手中的那把要差一点，并且弹数只有3发，不能太过依赖，一般都是在中、近距离用点射牵制，中距离命中对手的话就接特殊射击，特殊射击有麻痹效果，最后还可以用其它武器追打。主射击在近距离命中则可以接副射击，简单实用。能天使高达机体支援射程很长，甚至可以打中绿色锁定的对手，加上弹速快、追向性好，可以一开场就用这招先发制人，惟一的美中不足之处就是和主射击一样弹数太少。





与来自“《传说》系列”的人气角色投入无尽的战斗!



与前作时隔两年多的《世界传说 光明神话2》在整体系统上与前作差别不大，但由于细节方面进行了更加贴心的调整，使游戏玩起来比前作更为流畅顺手。在参战阵容方面，本作中可以成为同伴的“《传说》系列”历代角色也比前作要丰富得多，更为豪华的明星阵容使本作对于FANS的吸引力也比前作更高。尽管前作中任务重复率过高的缺点在本作中仍未得到明显改善，但游戏的综合素质仍然很高，是一款值得玩家投入大量时间去品位和研究的RPG佳作。

文 雷伊&格兰霍特团长

RPG

世界传说 光明神话2			
テイルズオブザ ワールド レディアントマイソロジー2			
NBGI	2009年1月29日	日版	1人
5200日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

操作简介



按键	通常	战斗
方向键/滑杆	角色的移动	跑动/跳跃/选择
○	对话/调查	普通攻击
×	取消	术技的使用
△	打开主菜单	打开战斗菜单
□	切换迷宫地图	防御/术咏唱中断
L	–	切换术技槽
R	–	攻击目标的切换
START	退出迷宫/船内快速移动	暂停（调出战斗菜单时按为切换操作角色）
SELECT	观看小对话	操作模式的变更

创建角色

和前作一样，选择New Game进入游戏后系统就会要求玩家自创一位原创人物，该人物即为本作的主人公。本作创建角色时可供编辑的细节部分比前作更为细致，玩家可以亲自设定角色的姓名、性别、职业、发型、发色、眼型、眼球色、嘴巴、肤色、胜利姿势以及语音等部分。如果是二周目的话，在创建角色时则可以进行更为细微的设定，发色、眼球色、肤色等均可由玩家通过调节RGB来更自由地调节，且左右眼可以设定不一样的颜色。自创角色对应“纸娃娃”系统，即装备的物品会直接反应到自创角色的外观上。



职业

本作在前作基础上增加了部分新职业，但总体来说职业系统方面和前作差别并不大。在游戏开头，玩家同样要选择一个初始职业，不过本作中初期就有7个选择，比前作的4种选择更加丰富。上级职业同样要满足一定的条件后才能选择，只要满足条件，在船上的机关室中与恰特（チャット）对话即可进行转职。和前作一样，首次转为上级职业时都需要支付一定的GP值，但下次再转就不用再消耗GP了。



转职条件一览

职业	转职条件	需要GP
战士	初期	0
剑士	初期	0
格斗家	初期	0
狩人	初期	0
盗贼	初期	0
魔术师	初期	0
僧侣	初期	0
魔法剑士	战士・剑士・魔术师LV30	500
忍者	剑士・格斗家・狩人LV30	500
主教（ビショップ）	僧侣・魔术师LV30	500
双剑士	剑士LV15	200
大剑士	战士LV15	200
拳法家（モンク）	格斗家・僧侣LV15	200
海贼	盗贼・狩人LV15	200
圣骑士	僧侣・战士・大剑士LV30	500

船上的设施&移动

本作中玩家的冒险据点是来自《永恒传说》的班鲁迪亚号（バンエルティア号），其中玩家利用最频繁的地方无疑是机关室了，在机关室中与恰特对话不仅可以进行与任务相关的一些手续，还可以编成队伍、查看《传说》角色对自己的好感度，并且进行转职。

商店中并没有专门的服务人员，物品的贩卖都是通过机器来实现的。商店中一共有三台自动售货机，一台专门贩售武器防具，一台专门贩售道具，另一台则是利用游戏过程中获得的GP来换取物品。在食堂中与帕尼尔（パニール）对话可以将手头多余的装备交给她保管，而读取前作存档、通过网络下载到的特殊物品也要在这里与她对话后才可以领取。



随着剧情的推进，船的规模也会变得越来越大，不过玩家不用担心在船上的移动会变得麻烦。因为本作中只要在船上按下START键就可以调出瞬间移动的菜单，只要选择即可在各层之间进行方便的移动，选择“ワールドマップ”则可以直接来到世界地图。在世界地图上按START键也可以在各个迷宫之间移动或者回到船上，每次回到船上时角色的HP和TP会全部回复满。而在迷宫中按START键可以瞬间退出迷宫，非常方便。

称号



称号系统是“《传说》系列”的一个惯例了，本作中只要满足特定的条件，主人公同样可以获得各种称号。在菜单中进入主人公的状态栏（ステータス），之后按△即可为主人公更改称号，和前作一样，部分称号具有特殊效果。

称号	获得条件	特殊效果
记忆丧失	剧情中自动获得	–
海贼见习い	剧情中自动获得	–
アドリビトム	剧情中自动获得	–
光をまとうもの	剧情中自动获得	–
修理工	完成ガイ的个人委托“バンエルティア号の修理”	
グラニデの救世主	通关后	–
テレジアの救世主	继承前作记录	战斗结束时TP回复量＋3%
辉ける光器	完成クラトス的个人委托“レディアントへの扉”	–
格斗王	在斗技场中打倒的コングマン	
决斗立会人	完成アッシュ的个人委托“アッシュとルークの对决の立会い”	
ボランティア	完成ウッドロウ的个人委托“灾害地へ救援物资を送れ”	
アシスタント	完成ファラ的个人委托“究极のオムレツ”	–
斗神	完成打倒バルバトス的支线任务“バルバトス3”	
ビバ テイルズ オブ	完成GV	–
大富豪	所持金钱100万G以上	–
バトルマスター	完成所有的斗技场任务（佣兵、需继承前作记录的除外）	通常攻击时OL槽增加
ギルドマスター	公会任务经验率100%（GV除外）	获得经验值增加5%
役立たずな子分	第一次取消任务	移动中怪物的出现几率提升
モンスター博士	怪物图鉴100%	移动中较难被敌人追上
药草博士	完成采取系的连续支线任务	采取到物品的几率上升10%
矿物博士	完成采掘系的连续支线任务	采掘到物品的几率上升10%
グランドシェフ	完成料理系的连续支线任务	料理成功率上升10%
ブラックスミス	完成锻冶系的连续支线任务	锻冶成功率上升10%
服饰デザイナー	完成服饰系的连续支线任务	服饰生产成功率上升10%
クラフトマスター	完成道具生成系连续支线任务	道具生成成功率上升10%
斗士	收集齐战士的光明装备	受到伤害时OL槽上升量增加
骑士	收集齐剑士的光明装备	受到的物理伤害降低
魔法骑士	收集齐魔法剑士的光明装备	迷宫中移动时回复TP
小霸王	收集齐格斗家的光明装备	迷宫中移动时回复HP
名射手	收集齐狩人的光明装备	会心一击率上升5%
义贼	收集齐盗贼的光明装备	偷取物品成功率上升
头领	收集齐忍者的光明装备	迷宫中移动时一定几率回复异常状态
魔导师	收集齐魔术师的光明装备	术的攻击伤害提升
司祭	收集齐僧侣的光明装备	受到的术伤害降低
教皇	收集齐主教的光明装备	术的咏唱速度加快5%
二天剑士	收集齐双剑士的光明装备	普通攻击时TP回复量增加
处刑执行人	收集齐大剑士的光明装备	物理攻击伤害上升
大范士	收集拳法家的光明装备	迷宫中移动时每过5秒LO槽上升
ヴァイキング	收集齐海贼的光明装备	宝箱中道具出现几率上升
剑圣	收集齐圣骑士的光明装备	战斗中消费TP减少

生产系统

本作的生产系统与前作差别也不大，玩家同样可以利用各种素材来自己制造物品或强化装备。打开菜单选择“生产”选项便可分类进行生产，生产项目和前作一样，分为料理、锻冶、服饰和道具4种。各生产项目均有各自的熟练度，执行各种具体的生产都有熟练度要求，熟练度在要求以下的话生产成功率就会大大降低。但是就算生产失败，也会累计项目的熟练度，只要有足够的素材，屡败屡战最终总能成功生产出物品。不仅如此，一些称号也能够使生产项目的成功率上升。

通过获得新的配方（レシピ），玩家能够进行生产的种类变得更加丰富。绝大多数配方都可以在商店中用GP来交换得到，但少数配方则要完成特定的任务才可以获得，这些特定的配方就在这里为大家罗列出来。

生产项目

料理	用食材加工成新的食材，或者用食材制作料理
锻冶	用矿石等加工成强化武器用的素材，或利用素材强化武器和防具
服饰	用原石加工成宝石，或用宝石来强化衣服、帽子和鞋子
道具	制作回复道具、钥匙、镰刀、凿子等道具

特定配方

配方名	获得方法
パニール・スナック	完成パニール的个人委托“パニールの通贩”
パニール・スイーツ	完成パニール的个人委托“パニールの乐しみ”
パニール・おばんざい	完成パニール的个人委托“パニールの民间疗法”
パニール・スペシャル	完成パニール的个人委托“パニールのパイナップルご饭”
矿石精炼・究极	完成リフィル的个人委托“谜の物质を求めて”
原石研磨・究极	完成ハロルド的个人委托“ハロルドからのお使い”
宝石细工	完成支线任务“研磨剂を赖む！”

采集&采掘

迷宫中有很多采集&采掘点，只要手头有专门的工具（镰刀和凿子）就可以进行采取，每次采取都会消耗掉一个采取工具。镰刀和凿子主要分为三种等级，初级的可以直接在商店中购买，中高级的则可通过生产来获得。工具的种类只对物品获得的几率有影响，等级越高就越容易采到稀有物品。



迷宫中就算采取过的采集和采掘点，每过几秒它们就会在原地复活，所以只要手头有足够的工具，就可以反复采取。另外顺带说一下，迷宫中的杂兵就算打倒后每过几秒也会在原地附近复活，可以方便地让玩家刷取杀敌数和物品。

采掘点

迷宫	区域	可以得到的物品
アメールの洞窟	1层	ボトル、桃真珠、赤真珠、石ころ
	2层	黑真珠、白真珠、赤真珠、桃真珠、石ころ
サンゴの森	1～2层	黑サンゴ、白サンゴ、赤サンゴ、桃サンゴ、オパールの原石、石ころ
	3层	赤サンゴ、桃サンゴ、白サンゴ、黑サンゴ、オパールの原石
ペリー矿山	1～2层	铁矿石、铜矿石、石ころ
	3层	铁矿石、铜矿石、ミスリル矿石、プラチナ矿石、石ころ
レーズン火山	1～2层	银矿石、アメジストの原石、ガーネットの原石
	3层	银矿石、アメジストの原石、ルビーの原石、サファイアの原石
	4层	アメジストの原石、ルビーの原石、サファイアの原石、ルチルクォーツ
ニアタ・モナド	1～3层	金矿石、ハロロニウム矿石、ガーネットの原石、ギベオンの原石、石ころ
モスコビー沙漠	–	石ころ、银矿石、アクアマリンの原石、デザートローズ
メスカル山脉	–	金矿石、エメラルドの原石、石ころ

采集点

迷宫	区域	可以得到的物品
粘菌の巣	1～2层	小麦、オレンジ、丸太、キノコ、セボリー、セージ
	3层	丸太、キノコ、セボリー、セージ、レッドセボリー、レッドセージ、ケルブラン菌
サンゴの森	1层	オリーブ、ラベンダー、バジル、ベルベーヌ、リンゴ、药草、レッドラベンダー、レッドバシル、レッドベルベーヌ
ガレット森林区	1层	ニンジンイモ、タマネギ、オレンジ、リンゴ
	2层	レモン、パイン、グレープ
狱门洞	1层	灾厄の水、圣なる水、调和の水
	2层	灾厄の水、圣なる水、调和の水、生命の水
ニアタ・モナド	–	电气ミツバチ、饴细工の花、コラ・ナッツ
チュロス海底遗迹	–	海苔、ワカメ、盐、ただのグミ
マンダージ地下都市迹	1层	ニンニク、コショウ、クローブ、レモン、パイン
	2层	シナモン、ズッキーニ、ピーマン、唐辛子、グレープ、ギンモクセイの花
モスコビー沙漠	1层	サボテン、ペチパーの根、サソリ
	2层	サボテン、ペチパーの根、サソリ、エアープランツ
メスカル山脉	–	ナス、トマト、セロリ、ヨモギ、マタタビ

任务简述

本作的剧情仍然是以任务制来推进的。只要与机关室的恰特对话便可以接取任务，在接下任务的状态下与恰特对话便可选择是否取消任务。注意取消任务会令同伴对玩家的评价下降，但第一次取消任务会取得一个称号。任务的难度用五角星来衡量，星数越多的任务难度越高。完成任务可以获得包括道具、金钱、GP、名声等在内的各种奖励。名声提高可以触发各种事件，也会提高同伴对玩家的评价。“经验率”代表的是任务的总完成比率。

剧情任务

剧情任务顾名思义就是用来推进剧情发展的任务，此类任务的任务名前均会有一个“STORY”的图标，因此很好辨认。如果发现剧情任务不出现了，就去船上转转看有没有剧情发生，如果还是不行那就是由于名声不够了，此时需要多接一些支线任务来提高名声。剧情任务常常要求玩家与特定的角色组队来执行任务，如果这些特定的角色正好是你之前很少用过、等级很低的角色，那么任务进行起来就会较为困难，因此在游戏的本篇部分推荐平均发展角色的等级。



支线任务

支线任务的完成条件相对来说较为多样化，除了击退特定的敌人外，有时还需要采集、生产特定物品等。每完成一个剧情任务，公会中就会追加一批新的支线任务。各个剧情阶段中出现的支线任务是从该阶段可出现的支线任务中随机抽取出现的，退到世界地图后再次来到机关室、或者读取存档任务就会刷新，玩家由此可以选择自己想要完成的任务。就算完成过的支线任务，之后也会重新出现（再发任务），玩家可以反复接取，但第二次以后就不会再累计到经验率中。

个人委托

除了在机关室接取任务外，有时与船上的各个《传说》角色对话还可以直接从他们那里接取特殊的个人委托任务。个人委托的出现与角色对玩家的信赖度有关，信赖度不高是不会出现的。满足要求的话与他们交谈会有特殊对话（有头像对话窗口），然后退到世界地图后再回船上找他们就会发现他们的头上多了个感叹号，这样就可以从他们那里接任务了。

阅读指导书的奖励

完成初期的教学任务之后，恰特就会将“指导书”（ガイドブック）交给主人公，这样在菜单中就可以查看到游戏的详细教程了。一般来说，阅读教程都是较为枯燥的，因此本作中为玩家准备了一些小奖励，只要读完某些特定的项目就可以获得一些物品。奖品虽说不上丰厚，但总比没有要好。

项目	获得物品
术・技	フィートシンボル
アクセサリ	アクアマント
グミ	ミックスグミ
ボトル	ライフボトル
素材	金の草割镰
优先行动	优先行动“ライフボトルを使え”
料理について	オニギリ
锻冶について	スチール
服饰について	オパール
道具について	スペシフィック
生产	道具生产・铜の书

ガルド	500G
グレード	300GP
アイテム	ただのグミ
チャット	チャットバッグ
パニール	ハンバーグ
采掘	ゴールドマトック
采集	金の草割镰
宝箱	金の键
防御	ブルータリスマン
ステータス异常	ピヨチェック
ステータス变化	パナシーアボトル
バトルガイド	ブラックオニキス
职业	エリクシール

精灵谷石

本作新增的系统。玩家在各个迷宫的蓝色宝箱中可以得到一些精灵碎片，不同的迷宫对应特定的精灵碎片。每种精灵的碎片数也不同，越到后期的精灵其碎片也就越多。碎片有序号，一般在迷宫中特定区域的宝箱中出现的碎片序号是固定的，相同序号的同种碎片每次只能持有一个。除了在迷宫中开宝箱得到外，在商店中用GP值也可以交换到碎片，是自己花时间去亲自获取还是用GP值来换取就看玩家自己了。

名称	碎片数	入手地点	解谜后入手物品
水精灵の欠片	6	アメールの洞窟	开启音乐选择功能
月精灵の欠片	6	サンゴの森	最终战斗曲1・樱庭（Anger to sadness）
地精灵の欠片	6	ペリー矿山	通常战斗曲2・椎名（Triumphant heroes）
火精灵の欠片	7	レーズン火山	中ボス战斗曲・樱庭（Middle boss）
树精灵の欠片	7	粘菌の巢	通常战斗曲1・樱庭（Fight for Justice）
冰精灵の欠片	7	ガレット森林区	最终战斗曲选择机能1
暗精灵の欠片	9	狱门洞	最终战斗曲2・樱庭（Deus ex Machina）
时精灵の欠片	9	ニアタ・モナド	中ボス战斗曲・椎名（Worth dying for）
雷精灵の欠片	9	チュロス海底遗迹	通常战斗曲・椎名（into the battle）
元精灵の欠片	10	マンダージ地下都市迹	通常战斗曲2・樱庭（Primal rages）
光精灵の欠片	10	モスコビー沙漠	最终战斗曲1・椎名（Rondo of sadness）
风精灵の欠片	10	メスカル山脉	最终战斗曲2・椎名（Final demnation）
精灵王の欠片	10	ネガティブ・ネスト	最终战斗曲选择机能2

将某个精灵的碎片全部收集全后，在对应迷宫中调查原本无法开启的绿色宝箱（一般都在深处）就可以进行解谜环节，这是一个类似于拼图的小游戏，玩家需要将精灵碎片还原成完整的图案，拼完之后宝箱即可开启。随着后期精灵碎片数的增加，难度也会比初期有所上升。水精灵的碎片拼完之后可以开启音乐选择功能，之后于其他迷宫中的碎片还原之后则可以得到各种战斗音乐。



战斗系统

基本系统

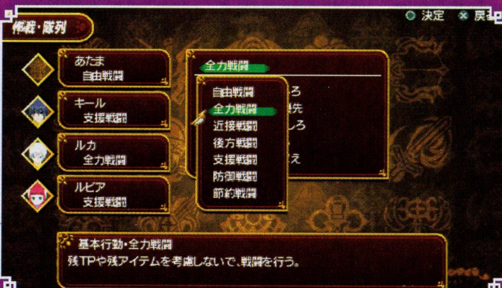


本作的战斗系统可以说是前作的加强版本。战斗中按住R键再通过方向键选择可以切换攻击对象，按△调出战斗菜单后按START键可以切换操作角色。TP主要用来发动术技，和前作相比，本作的术技槽扩充到了3个，玩家可以在组合出3种术技搭配，在战斗中按L键即可切换术技槽，令战斗变得更加丰富有趣。

OL槽则相当于必杀槽。只要攻击敌人或者自己遭到攻击，角色的OL槽就会积累，当槽蓄满后，按住L键再按R键便可进入OL状态，该状态下攻击威力上升、术咏唱速度加快，遭到敌人攻击也不会出现硬直。在OL状态下同时按L和R键会进入取自于《无瑕传说》的“无限压制”模式（インフィニティジャム），进入该模式后敌人会停止不动，我方按R键可切换角色对敌人进行轮番攻击，OL槽消耗完毕则结束该模式。

作战设定

本作的战斗AI比前作有了明显进化，玩家可以在“作战・队列”子菜单中对同伴的作战AI进行设置，设置的内容异常丰富，不过包括使用道具、积极发动秘奥义等在内的绝大部分AI都需要在商店中用GP交换，这样才能设定出更加随心所欲的AI。



调查敌人

作为系列传统，“スペクタクルズ”在战斗中扮演着十分重要的作用。游戏中只要是发生过战斗的敌人会自动登录到怪物图鉴中，不过它们的情报并不齐全，只有对怪物使用过“スペクタクルズ”后登录的情报才是完全的，完成图鉴之后可以得到称号“モンスター博士”。

战斗中对怪物使用过“スペクタクルズ”后，可以方便地知道它们的HP和弱点情况。不仅如此，怪物头上还会出现一条血槽，方便玩家判断敌人HP的残余量，并且只要对怪物使用过一次，下次再遇到这种怪物时头上依然会有血槽显示。



秘奥义



在OL状态下角色还可以发动秘奥义，方法并不复杂，在奥义或术发动过程中按住○键即可。秘奥义威力巨大，但发动后OL槽会瞬间消耗完。角色在45级时可以学会秘奥义，学会后在战斗中就可以发动了，不过注意，并不是所有角色都能学会秘奥义，来自《重生传说》、《神话传说》等作品中的角色都无法学会秘奥义。

剧情任务攻略

1.モンスター退治のやり方

难度：★☆☆☆☆
委托人：チャット
完成方法：前往アメールの洞窟打倒3只オタオタ，カノンノ强制同行。
报酬：500G、10GP、アップルグミ×3、10名声

2.采取のやり方

难度：★☆☆☆☆
委托人：チャット
完成方法：前往粘菌の巣1层采集两个“小麦”，カノンノ强制同行。
报酬：500G、10GP、オレンジグミ×3、10名声

3.生产のやり方

难度：★☆☆☆☆
委托人：チャット
完成方法：用小麦加工出两个“小麦粉”，カノンノ为强制同伴。
报酬：500G、10GP、ライフボトル×3、10名声

4.グランマニエの要人の救出

难度：★★☆☆☆
委托人：チャット
完成方法：先在アメールの洞窟1层遇到ジェイド发生剧情，然后在2层的东侧奥区域与ガイ发生战斗。作为首场BOSS战，难度很低，并且很容易打出高连击。
报酬：1500G、150GP、75名声

5.ラルヴァの公开デモを检视せよ

难度：★★☆☆☆
委托人：リフィル
完成方法：与リフィル和ジーニアス前往ペリー矿山，来到2层的观察口处发生剧情即可完成任务。
报酬：1800G、40GP、20名声



6.ラルヴァの生成方法を探れ



难度：★★★☆☆
委托人：ジェイド
完成方法：与クレス、チェスター前往アメールの洞窟，1层往西北前进，来到3层后再往西北方向走，在西侧奥区域发生剧情，与4只ネガティブファング发生BOSS战。敌人的弱点属性为光与火，虽然单体的实力不强，但数目较多，因此最好一只一只地干掉。
报酬：2700G、100GP、50名声

7.ラルヴァの生成实验の现场助手

难度：★★★☆☆
委托人：リフィル
完成方法：与リフィル前往ペリー矿山，在首层往北前进来到2层，之后从东侧的道路来到石切り场，记录点后是与BOSSロックワーム的战斗。BOSS的弱点是火，由于HP很高所以战斗并不简单，建议派等级最高的角色去。
报酬：3000G、100GP、50名声



8.ハロルドを探し出せ

难度：★★★☆☆
委托人：ショー・コーロン
完成方法：前往レーズン火山，在1层从西北的出口前进来到2层，在2层中央靠北的岔道找到ハロルド后任务完成。此任务ナナリー和カイル为强制同行同伴。
报酬：3300G、40GP、20名声

9.世界树の根を守れ

难度：★★★☆☆
委托人：リフィル
完成方法：与プレセア、ゼロス一同前往粘菌の巣。在1层入口附近的分岔路往右边走发生剧情，原本挡路的障碍被烧掉，继续前进来到3层，从右边的道路前进可以看到记录点，继续前进发生剧情。继续前进来到世界树の根，与ゲーデ发生BOSS战。ゲーデ不仅攻击力和HP都非常高，攻击还会附带中毒效果。
报酬：3600G、100GP、50名声

10.ガレット村の精灵を求めて

难度：★★★★☆
委托人：アニー
完成方法：与アニー、ルカ前往ガレット森林区。在1层的西区发生剧情，之后前往冰の泷，剧情后与セルシウス发生BOSS战。
报酬：4500G、100GP、50名声



11.失踪した民间人を搜索せよ

难度：★★★☆☆
委托人：ビクター的父母
完成方法：前往狱门洞，一直往北前进来到三途の川，剧情后与ベヒモス发生BOSS战。此战カノンノ和コレット为强制同行伙伴。
报酬：4200G、100GP、50名声

12.ニアタ・モナドに潜入せよ

难度：★★★☆☆
委托人：リフィル
完成方法：与リフィル和カノンノ前往ニアタ・モナド，入口附近发生剧情后，从上方的传送点来到2层的中央区域，之后继续前进来到王座处发生剧情。
报酬：4500G、40GP、20名声

13.海底遗迹の月光

难度: ★★★★☆
委托人: リフィル
完成方法: 和ルーティ、スタン前往チュロス海底遗迹，在6层与アンキュラブルブ和两只ブルブ发生BOSS战，敌人的弱点均是火属性。
报酬: 5400G、100GP、50名声

14.ルチルブライトの设置

难度: ★★★★☆
委托人: クラトス
完成方法: 在マンダージ地下都市迹2层的世界树の间发生剧情即可，此任务的强制同伴为クラトス。
报酬: 5700G、40GP、20名声



15.トライライト・モスを采取せよ

难度: ★★★★☆
委托人: リフィル
完成方法: 在サンゴの森原本有挡路的珊瑚礁的地方发生剧情，这样就可以继续前进了。在3层トライライト・モス的群生地发生剧情后任务完成。注意在3层左下可以来到吊桥边，打开开关就可以放下吊桥，打开通往1层的捷径。此任务的强制同伴为フィリア和ウッドロウ。
报酬: 6000G、40GP、20名声

16.エコー・フラワーの种を采取せよ

难度: ★★★★☆
委托人: リフィル
完成方法: 在モスコビー沙漠最奥通路场景的右上方发生剧情即可。此任务的强制同伴为イリア和ルカ。
报酬: 6300G、40GP、20名声

17.シード・ベットの设置

难度: ★★★★☆
委托人: フィリア
完成方法: 与ティア和リオン前往メスカル山脉，在3层目中腹和バルバトス发生BOSS战。按照系列的惯例，与他战斗时如果我方有人使用道具，他就会发动秘奥义"アイテムなぞ使ってんじゃねぇ!"，不过幸好只是单体的。战斗胜利后前往3层5合目的笛岩处发生剧情，任务结束。
报酬: 6600G、100GP、50名声

18.ジャニスに协力を要请せよ

难度: ★★★★☆
委托人: リフィル
完成方法: 与ハロルド和アッシュ前往ペリー矿山3层研究所。在研究所内与BOSSケイブレックス发生战斗。BOSS的HP在4万以上，弱点是水和光。
报酬: 6900G、100GP、50名声

19.火山エネルギーの采取

难度: ★★★★★
委托人: リフィル
完成方法: 前往レーズン火山山顶采取火山能源，ミント和クロエ强制同行。在2层记录点上方过桥后来到3层，之后往上方前进，通过4层后来到5层山顶。记录点后是与BOSSフィアブロンク的战斗，弱点为水属性。
报酬: 7800G、100GP、50名声

20.ニアタ・モナドの修复

难度: ★★★★☆
委托人: ハロルド
完成方法: 与カノンノ和ガイ前往ニアタ・モナド。这个任务有点麻烦，首先要在入口的三个方向根据机器老鼠的指示前往需要修复的地方，左右两边比较好办，因为都是单行的，转移点只有一个。上方那个稍微麻烦一些，注意不要看错老鼠的去向。每次修复完一个地方后建议按START退出迷宫重新进入，这样就可以更快地回到入口从而前往其他需要修复的地方。三个地方全部修复完毕后，从入口上方的转移点一路来到王座发生剧情完成任务。
报酬: 7500G、40GP、20名声

21.クロエの捜索

难度: ★★★★☆
委托人: チャット
完成方法: 与セネル和カノンノ前往サンゴの森4层最深处。此任务的BOSS是由负面感情形成的クロエ，她的速度非常快，很容易秒杀我方。在战斗前最好使我方全体同伴的OL槽都蓄满，进入战斗后连放秘奥义，セネル没有秘奥义就发动无限压制模式。
报酬: 8400G、100GP、50名声



22.モスコビー沙漠へのA・アンテナ设置

难度: ★★★★☆
委托人: ハロルド
完成方法: 和ユージーン、マオ同行，将天线设置在モスコビー沙漠2层的太阳门。此任务的BOSS一共有4只，而且HP都在2万以上，秘奥义轮番攻击战术同样奏效，建议先消灭掉两只シャドウガイスト，然后对付剩下的リターナー。
报酬: 8100G、100GP、50名声



23.ファラの捜索

难度: ★★★★★
委托人: チャット
完成方法: 前往レーズン火山山顶，与ネガ・ファラ发生战斗。此任务リッド和キール强制同行。
报酬: 9000G、100GP、50名声

24.狱门洞へのA・アンテナの设置

难度: ★★★★☆
委托人: ハロルド
完成方法: 和ヴェイグ将天线设置在狱门洞2层的黄泉の门。敌方BOSS和前一个天线设置任务一样还是4只，之前的战术可以沿用到此战。
报酬: 8700G、100GP、50名声

25.アニスの捜索

难度: ★★★★★
委托人: チャット
完成方法: 前往メスカル山脉山顶，与ネガ・アニス进行战斗。此任务的强制同伴为ジェイド。
报酬: 9600G、100GP、50名声

26.ガレット森林区へのA・アンテナの设置

难度: ★★★★☆
委托人: ハロルド
完成方法: 最后一个天线设置任务，强制同伴为カノンノ和セルシウス。首先在1层的冰之泷发生剧情，之后前往2层的秽れ流しの场发生剧情即可，此任务没有BOSS战。
报酬: 9300G、40GP、20名声

27.ネガティブ・ネストを討て

难度：★★★★★

委托人：チャット

完成方法：进入本篇的最终迷宫ネガティブ・ネスト发生连续BOSS战。从1层右上方的道路可以来到2层中央区，该场景的左上、右上、左下、右下分别有一个BOSS，BOSS的HP均为10万，将它们全部打倒后，2层中央的封印就会解除。建议每打完一个BOSS后回船补充一下道具，这样会令后面的战斗轻松一些。从封印解开的地方继续前进是与ゲーデ的战斗，应该尽量用其弱点光属性来对付他，并给角色装上暗属性的饰品。将其解决后建议在记录点记录，然后回船整备一下，继续前进就是最终BOSS战了。最终BOSSデウスエクスマキナ的HP虽然也才10万出头，但是攻击极为强劲。建议队伍中的同伴等级都练到70级以上，并且装备防御暗属性的饰品。

报酬：—



通关之后



通过后玩家可以生成通关存档，通关存档有两种类型，一种是“周回游戏”，选择这种存档类型读取通关存档后会回到游戏最初重新开始游戏；另一种是“继续游戏”，选择这种存档类型读取通关存档会回到最终剧情任务前，继续在游戏中进行冒险。

读取通关存档可以获得通关特典，特典内容如下：

1. 各职业的等级、经验值等状态继承
2. 获得称号“グラニデの救世主”
3. 装备、金钱和道具继承
4. “HARD”、“MANIA”难度追加
5. 隐藏迷宫世界树洞开放
6. 创建角色时能够进行更细微的设定（周回游戏时）

个人委托列表

任务名称	难度	种别	委托人	报酬	要点
グランマニエ国からの指令	★★☆☆☆	复数退治	ジェイド	2200G、41GP、27名声	和ジェイド一起组成两人队伍，打倒ペリー矿山的バット20只。
セネルとクロエの修行	★★☆☆☆	修行	セネル	200G、41GP、27名声	和セネル、クロエ组成三人队伍，打倒ペリー矿山的ロックル20只。
パニールの通販	★☆☆☆☆	受け取り	パニール	2000G、30GP、20名声、配方“パニール・スナック”	在アメールの洞窟2层东侧深处与公会男子交谈取得商品。
パニールの乐しみ	★★☆☆☆	受け取り	パニール	2000G、30GP、20GP、配方“パニール・スイーツ”	前往ペリー矿山1层东侧联络通路取得物品。
カイウスとルビアの讨伐依赖	★★☆☆☆	复数退治	カイウス	2600G、42GP、28名声	和カイウス、ルビア组成三人队伍，打倒アメールの洞窟3层的コパンを20只。
梦の肉天国	★★☆☆☆	狩り	ルカ	1380G、30GP、20名声	打倒アメールの洞窟3层的デカパン，收集3个“デリシャスビーフ”。
グランマニエからの重要文书	★★☆☆☆	受け取り	ルーク	2000G、30GP、20名声	和ルーク、ティアー起前往ペリー矿山2层右侧取得文书。
ゼロスとのアックスビーク讨伐	★★☆☆☆	复数退治	ゼロス	2400G、42GP、28名声	和ゼロス组成二人队伍，打倒ペリー矿山1、2层的アックスピーク20只。
新鲜なタマゴを手に入れろ	★★☆☆☆	调查	ファラ	2000G、30GP、20名声	前往ペリー矿山2层的石切り场（2层右侧）即可。
ユーリの赞助	★★☆☆☆	复数退治	ユーリ	3200G、45GP、30名声	和ユーリ、エステル组成三人队伍，打倒レーズン火山1、2层的ボーボー20只。
アッシュとルークの对决の立会い	★★★★☆	对决	アッシュ	2000G、89GP、59名声、エリクシール×1、称号“决斗立会人”	首先要与ルーク、ティア对话发生剧情，之后将ルーク编入队伍前往科学部屋与ジェイド对话，然后去甲板与アッシュ对话才会出现此个人委托。接下委托后前往サンゴの森的琉璃の间与アッシュ发生战斗。
アッシュとの修行	★★★☆☆	修行	アッシュ	4300G、66GP、44名声	和アッシュ组成二人队伍，打倒ガレット森林区的アイスリザード20只。
マオの特训	★★☆☆☆	修行	ユージーン	3000G、45GP、30名声	和ユージーン、マオ组成三人队伍，打倒レーズン火山1、2层的オタレド20只。
アニーのクレーム	★★★☆☆	配达	アニー	2000G、30GP、20名声	此委托要看过小对话“恋爱小说大好き！”和“ビューティフルアンバサダー”后才会出现，和アニー一起前往冰の泷。
究极のオムレツ	★★★★☆	狩り	ファラ	2460G、57GP、38名声、称号“アシスタント”	和ファラ、リッド前往狱门洞，打倒1层的ナイトレイド掉落3个“ハードチーズ”。
ロイドとコレットの学习ノート	★☆☆☆☆	调查	ロイド	2000G、30GP、20名声	和ロイド、コレット组成三人队伍，前往粘菌の巢2层的溜まり场1即可。
プレセアの宿	★★☆☆☆	调查	プレセア	2000G、30GP、20名声	和プレセア、ジーニアス组成三人队伍，前往サンゴの森2层的琉璃の间。
ルカの母の味	★★★☆☆	狩り	イリア	2160G、47GP、31名声	和イリア、スパーダ组成三人队伍，打倒1层的ナイトレイド掉落3个“ハードチーズ”。
クレス、ミントと救援物资を集めろ	★☆☆☆☆	采取	クレス	700G、8GP、5名声	和クレス、ミント在サンゴの森采取5个药草。
クレス、ミントと救援物资を集めろ2	★★★★★	采取	クレス	3500G、38GP、25名声、称号“ボランティア”	和クレス、ミント在粘菌の巢采取3个“ケルプラン菌”。
医务室の药の补充	★☆☆☆☆	采取	クレア	700G、8GP、5名声	前往サンゴの森采取5个药草。
修士论文のお手伝い	★★★★☆	调查	キール	2000G、30GP、20名声	用“スペクタクルズ”调查狱门洞的ゾンビ，キール强制同行。
灾害地へ救援物资を送れ	★☆☆☆☆	配达	ウッドロウ	2000G、30GP、20名声、称号“ボランティア”	和ウッドロウ一起前往アメールの洞窟2层东侧深处。
バンエルティア号の修理	★★★★☆	调查	ガイ	2000G、30GP、20名声、称号“修理工”	和ガイ、チャット组成三人队伍，前往ニアタ・モナド2层的玉座。
食材の补充	★☆☆☆☆	采取	リリス	700G、8GP、5名声	与リリス前往粘菌の巢的1、2层采取10个“キノコ”。
コングマンの筋肉修行	★★★★☆	修行	コングマン	5300G、86GP、57名声	与コングマン前往チュロス海底遗迹，打倒4、5层的ストムトータス20只。
オパールの原石の采掘	★☆☆☆☆	采掘	ヴェイグ	700G、8GP、5名声	与ヴェイグ组成两人队伍，在サンゴの森1、2层采掘5个“オパールの原石”。
カノンノとキノコ狩り	★☆☆☆☆	采取	カノンノ	700G、8GP、5名声	与カノンノ组成两人队伍，在粘菌の巢采集10个“キノコ”。
リフィルの遗迹调查	★★★★☆	调查	リフィル	2000G、30GP、20名声	和リフィル组成二人队伍，前往マンダージ地下都市迹2层的世界树の间。
谜の物质を求めて	★★★★☆	调查	リフィル	2000G、30GP、20名声、ハロロニウム矿石、配方“矿石精炼・究极”	上一个委托完成后才会出现，和リフィル前往ニアタ・モナド的王座。
パニールの民间疗法	★☆☆☆☆	采取	パニール	700G、8GP、5名声、配方“パニール・おばんざい”	采集5个药草即可。
アーチェのギンモクセイの花收集	★☆☆☆☆	采取	アーチェ	700G、8GP、5名声	和アーチェ前往マンダージ地下都市迹2层，采取5个“ギンモクセイの花”。

任务名称	难度	种别	委托人	报酬	要点
アーチェのペチバーの根收集	★★★★☆	采取	アーチェ	2800G、30GP、20名声	上一个委托完成后出现，和アーチェ前往モスコビー沙漠采取5个“ペチバーの根”。
アーチェのレモン收集	★★★☆☆	采取	アーチェ	2100G、23GP、15名声、称号“アシスタント”	上一个委托完成后出现，和アーチェ、チェスター前往マンダージ地下都市迹采取5个“レモン”。
レディアントへの扉	★★★★☆	レディアント	クラトス	89GP、59名声、称号“輝ける光器”	前往マンダージ地下都市迹2层的世界树之间打倒Rウォーリア。
輝ける光器（职业名）	★★★★★	レディアント	クラトス	104GP、69名声、职业光明套装、职业相关称号	上一个委托完成且职业等级45级以上才会出现，前往マンダージ地下都市迹2层单挑R字开头的敌人。
传说を越えて（职业名）	★★★★★	レディアント	クラトス	135GP、90名声、上位职业套装	上一个委托完成、且完成任务“バルバトス讨伐！（3）”后才会出现，前往マンダージ地下都市迹打倒バルバトス。
リオンとのスケルトン讨伐	★★★★☆	复数退治	リオン	4800G、83GP、55名声	和リオン组成二人队伍，打倒狱门洞1层的スケルトン20只。
ナナリーのパートナー	★★★★★	复数退治	ナナリー	5900G、102GP、68名声	和ナナリー组成二人队伍，打倒モスコビー沙漠1层的バジリスク20只。
ハロルドからのお使い	★★★★★	采掘	ハロルド	3500G、38GP、25名声	在ニアタ・モナド采掘“ギベオンの原石”3个，ハロルド强制同行。
野菜のフリットを作れ！	★☆☆☆☆	生产	パニール	1000G、15GP、10名声	生产10个“野菜のフリット”。
ポトフを作れ！	★★☆☆☆	生产	パニール	2000G、30GP、20名声	上个委托完成后出现，生产10个“ポトフ”。
パニールのパイナップルご飯	★☆☆☆☆	采取	パニール	700G、8GP、5名声、配方“パニール・スペシャル”	需要看过小对话“パニールの料理はカノンノの母让り”后才会出现，制作5个“パイン”。
药膳锅を作れ！	★★★★★	生产	パニール	3000G、45GP、30名声	上两个委托完成后出现，生产8个“药膳锅”。
フルーツグラタンを作れ！	★★★★★	生产	パニール	4000G、60GP、40名声、称号“グランドシェフ”	完成上个委托后才会出现，生产15个“フルーツグラタン”。
ルーティへのプレゼント	★★★★★	采掘	スタン	3500G、38GP、25名声	与スタン、フィリア组成三人队伍，在レーズン火山4层采掘“ルチルクォーツ”两个。
ルチルブライトを作成せよ	★★★★☆	调查	ルーティ	2000G、30GP、20名声	上个委托完成后出现，与ルーティ、スタン前往チュロス海底遗迹6层的月光の间。
フィリアへのプレゼント	★★★★★	采掘	スタン		上一个委托完成、并在“ルーティへのプレゼント”委托中看过于火山发生的小对话后才会出现该委托，采掘1个“ルチルクォーツ”即可。
ハロルドの助手	★★★★★	采掘	カイル	3500G、38GP、25名声	与カイル、リアラ组成三人队伍，在レーズン火山的3、4层采掘5个“ルビーの原石”。
クラトスと修行	★★★★★	修行	クラトス	6700G、107GP、71名声	与クラトス打倒レーズン火山3、4层出现的サラマンダー20只。
フィリアのモンスター调查	★★★★★	调查	フィリア	2000G、30GP、20名声	与フィリア同行，用“スペクタクルズ”调查サンゴの森4层的メデューサローパー。
アワユキの头领を救え	★★★★★	调查	すず	2000G、30GP、20名声	和すず前往狱门洞2层的黄泉の门。
狱门洞の灵水	★★★★★	调查	セルシウス	2000G、30GP、20名声	和セルシウス前往狱门洞2层的黄泉の门。
ヴェイグの魔神剑	★★★★★	调查	クレア	2000G、30GP、20名声、ヴェイグ习得“魔神剑”	与ヴェイグ、セルシウス前往狱门洞2层的黄泉の门。
アニスの亲孝行	★★★★☆	采取	アニス	2800G、30GP、20名声	和アニス前往ニアタ・モナド，采取3个“饴细工の花”。
アニスの亲孝行2	★★★★★	配达	アニス	2000G、30GP、20名声	上个委托完成后出现，与アニス前往メスカル山脉3层的中腹即可。
パニールのお使い	★★★★★	配达	パニール	2000G、30GP、20名声	通关后选择“继续プレイ”后发生，前往ペリー矿山3层将物品交给ジャニス・ラボ。

斗技场



斗技场在本作的初期就会出现，在斗技场中战斗后HP/TP会自动回复，不同的任务也会有人数、附加条件的限制，战胜强敌还可以得到很好的装备，以下给出一些挑战前的注意事项：

①再次挑战BOSS的任务：这类任务会在原有基础上附加上一些限制条件来增加BOSS战的难度，例如ロックワーム(2)就在原先的基础上附加了“最大HP和TP半减”的消耗，具体的条件可参照后面的表格，该类任务只要在剧情中打倒该BOSS后即可出现。

②已经调查过的怪物再次讨伐：在游戏中打倒这类怪物后会在斗技场增加再次挑战的内容，而部分怪物也需要完成特定的讨伐任务才会在斗技场出现。

③来自“《传说》系列”角色的挑战：该类任务必须在单挑任务中打倒过该系列作品的主角，例如《TOS》就要打倒ロイド才会出现在斗技场中，而随机组合或者系列组合的任务则要完成与多个角色的战斗才能够令其出现。

④斗技场中《TOD》的コングマン和《TOD2》中的バルバトス会随机在玩家进行战斗时出现，第一次出现战败也不要紧，结束战斗后就可以在斗技场中自由选择了，而コングマン在乱入并战胜他后回到船内即可成为同伴。

⑤部分任务需要和前作的记录联动后才能够出现，例如“ビバトル テイルズ オブ”。

⑥部分强敌，例如ヴァルキュリア（女武神）和ゴールドナイト（黄金剑士）身上可以刷出很珍贵的绿装，根据难度的不同刷出装备的等级也不相同，难度越高刷出的装备越好，例如最高难度的ヴァルキュリア会刷出233级的绿装，该类任务的出现条件也是与斗技场的完成率有关，大约完成总挑战一半左右才会出现。

⑦斗技场的大部分挑战出现条件还和玩家的支线完成率有关，完成得越多出现得越多。

⑧斗技场中的特殊敌人，例如受付娘的挑战（女仆），ハイパーカエル（青蛙战士）等都会掉落对应的恶搞绿装，该类装备的数值很低，是恶搞和纯收集用的。

⑨单挑系的“《传说》系列”角色挑战可以从角色身上获得该系列的特殊武器，例如战胜《TOD》的スタン可以得到“ディムロス”，难度越高得到的概率越大，所附加的技能也越好。

推荐打法

本作由于BOSS在连击中的硬直减少了很多，所以连击难度比起前一作要高出不少，不过本作还是存在几种无限连击或者保命连击的方式，比如下面所介绍的这些。

大剑士

幻龙斩→烈霞神剑→割破爆走击

算是安全性比较高的连击，控制好距离能够将敌人无限吹飞，包括斗技场最高难度的大部分单挑战都可以安全通过，多使用并且掌握好距离很关键。



剑士

散沙雨→秋沙雨→魔皇刃

连击数比较高的连击技能，对付一些中型敌人可以达成无限连（需要控制得比较好，中途的间隔时间非常短，另外在墙角的作用比较明显），该连击还有一个好处就在于积攒OL比较快，在BOSS战中可以发挥很强的战斗力。

海贼

バイティングエッジ→アクアバレット→フェイクバレット

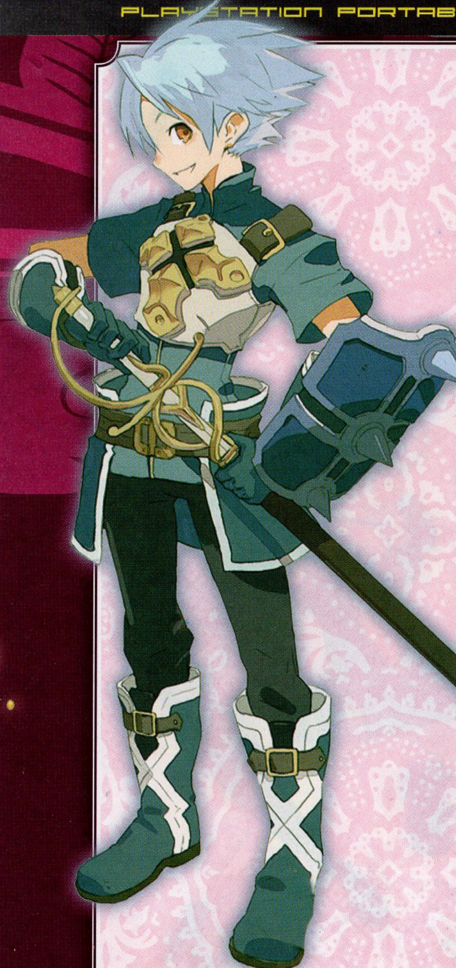
笔者个人认为目前最实用的无限连，使用起来难度低，对很多BOSS都能够直接连死，惟一要注意的就是连携中别忘了补充TP，一般BOSS不吃药TP肯定不够的，单挑战中可以装备TP轻减等技能。



斗技场全任务列表

任务名称	挑战角色	参战角色	任务限制条件
挑战者あらわる！（1人）	随机乱入的4名敌人	1人	—
挑战者あらわる！（2人）	随机乱入的4名敌人	2人	—
挑战者あらわる！（3人）	随机乱入的4名敌人	3人	—
挑战者あらわる！（4人）	随机乱入的4名敌人	2人	—
ビバトル テイルズ オブ	ゼロス和ジェイド	2人	—
斗神・バルバトス	打倒斗神・バルバトス	4人	—
アイアム ア チャンピオン	斗技场的冠军コングマン	4人	—
ネガティブファング	4只ネガティブファング	4人	—
ネガティブファング(2)	4只ネガティブファング	4人	全员的HP和TP随时间减少
ネガティブファング(3)	4只ネガティブファング	4人	全员的HP和TP随时间减少／无法使用回复技能／无法使用道具
ロックワーム	BOSSロックワーム	4人	—
ロックワーム(2)	BOSSロックワーム	4人	最大HP和TP半减
ロックワーム(3)	BOSSロックワーム	4人	最大HP和TP半减／全员的HP和TP随时间减少
チャージトータス	BOSSチャージトータス	4人	—
チャージトータス(2)	BOSSチャージトータス	4人	我方角色给予敌人的全伤害减半／我方角色的全防御力减半
チャージトータス(3)	打倒BOSSチャージトータス	4人	我方角色给予敌人的全伤害减半／我方角色的全防御力减半／全技能和道具无法使用
ベヒモス	BOSSベヒモス	4人	—
ベヒモス(2)	BOSSベヒモス	4人	全员的HP和TP随时间减少
ベヒモス(3)	BOSSベヒモス	4人	全员的HP和TP随时间减少／最大HP和TP半减
アンキュラブルプ	BOSSアンキュラブルプ	4人	—
アンキュラブルプ(2)	BOSSアンキュラブルプ	4人	战斗开始时进入气绝状态／无法使用道具
アンキュラブルプ(3)	BOSSアンキュラブルプ	4人	战斗开始时进入气绝状态／无法使用道具／我方角色给予敌人的全伤害减半／我方角色的全防御力减半
ケイブレックス	BOSSケイブレックス	4人	—
ケイブレックス(2)	BOSSケイブレックス	4人	我方角色给予敌人的全伤害减半／我方角色的全防御力减半
ケイブレックス(3)	BOSSケイブレックス	4人	我方角色给予敌人的全伤害减半／我方角色的全防御力减半／全员的HP和TP随时间减少
フィアブロンク	BOSSフィアブロンク	4人	—
フィアブロンク(2)	BOSSフィアブロンク	4人	全员的HP和TP随时间减少
フィアブロンク(3)	BOSSフィアブロンク	4人	全员的HP和TP随时间减少／战斗开始时进入气绝状态／无法使用道具
リターナー	リターナー和シャドウガイスト各2只	4人	—
リターナー(2)	リターナー和シャドウガイスト各2只	4人	战斗开始时进入气绝状态／无法操作角色
リターナー(3)	リターナー和シャドウガイスト各2只	4人	战斗开始时进入气绝状态／无法操作角色／全员的HP和TP随时间减少
ワイト	ワイト和シャドウガイスト各2只	4人	—
ワイト(2)	ワイト和シャドウガイスト各2只	4人	战斗开始时进入气绝状态／无法操作角色
ワイト(3)	ワイト和シャドウガイスト各2只	4人	战斗开始时进入气绝状态／无法操作角色／最大HP和TP半减
エンシェントライガ	BOSSエンシェントライガ	4人	—
エンシェントライガ(2)	BOSSエンシェントライガ	4人	全员的HP和TP随时间减少
エンシェントライガ(3)	BOSSエンシェントライガ	4人	全员的HP和TP随时间减少／我方角色给予敌人的全伤害减半／我方角色的全防御力减半
ティランピオン	BOSSティランピオン	4人	—
ティランピオン(2)	BOSSティランピオン	4人	全员的HP和TP随时间减少
ティランピオン(3)	BOSSティランピオン	4人	全员的HP和TP随时间减少／最大HP和TP半减
ユニセロス	BOSSユニセロス	4人	—
ユニセロス(2)	BOSSユニセロス	4人	全员的HP和TP随时间减少
ユニセロス(3)	BOSSユニセロス	4人	全员的HP和TP随时间减少／我方角色给予敌人的全伤害减半／我方角色的全防御力减半
デカラピアス	BOSSデカラピアス	4人	—
デカラピアス(2)	BOSSデカラピアス	4人	全员的HP和TP随时间减少
デカラピアス(3)	BOSSデカラピアス	4人	全员的HP和TP随时间减少／最大HP和TP半减
バルバトス(1)	バルバトス	4人	—
バルバトス(2)	バルバトス	4人	—
バルバトス(3)	バルバトス	4人	—
バルバトス(4)	バルバトス	4人	—
バルバトス(5)	バルバトス	4人	—
传说の剑豪	《TOP》的角色クレス	1人	—
爆炎の剑	《TOD》的角色スタン	1人	—
冷酷なる双牙	《TOD》的角色リオン	1人	—
王の威严	《TOD》的角色ウッドロウ	1人	—
最强の妹	《TOD》的角色リリス	1人	—
元王者の逆袭	《TOD》的角色コングマン	1人	—
极光の斗士	《TOE》的角色リッド	1人	—
优しき拳	《TOE》的角色ファラ	1人	—
绝对零度	《TOE》的角色セルシウス	1人	—
英雄をめざす者	《TOD2》的角色カイル	1人	—







任务名称	挑战角色	参战角色	任务限制条件
天翔ける双剑	《TOS》的角色ロイド	1人	—
反逆の堕天使	《TOS》的角色クラトス	1人	—
神子と呼ばれて	《TOS》的角色ゼロス	1人	—
失われし心の战士	《TOS》的角色プレセア	1人	—
冰の中の炎	《TOR》的角色ヴェイグ	1人	—
钢铁の魔枪	《TOR》的角色ユージーン	1人	—
辉ける爪牙	《TOL》的角色セネル	1人	—
名门の剑	《TOL》的角色クロエ	1人	—
亲善大使	《TOA》的角色ルーク	1人	—
居合いの达人	《TOA》的角色ガイ	1人	—
冷酷な微笑	《TOA》的角色ジェイド	1人	—
悲壮なる战士	《TOA》的角色アッシュ	1人	—
目觉めし野生	《TOT》的角色カイウス	1人	—
静かなる炎	《TOI》的角色ルカ	1人	—
守りし剑	《TOI》的角色スパーダ	1人	—
少女の见の梦	原创角色カノンノ	1人	—
正义の剑	《TOV》的角色ユーリ	1人	—
ヒーロー&ヒロインズP	クレス和ミント	2人	—
复活！夫妇漫才	チェスター和アーチェ	2人	—
剑と魔法と	クレス和アーチェ	2人	—
チームファンタジア(1)	クレス/ミント/チェスター	3人	—
チームファンタジア(2)	クレス/アーチェ/すず	3人	—
チームファンタジア(3)	クレス/ミント/チェスター/アーチェ	2人	—
チームファンタジア(4)	クレス/ミント/すず/アーチェ	2人	—
ヒーロー&ヒロインズD	スタン和ルーティ	2人	—
命运の好敌手	スタン和リオン	2人	—
血の运命	ルーティ和リオン	2人	—
最强の兄弟	スタン和リリス	2人	—
Destiny Families	スタン/ルーティ/リオン	3人	—
チームデスティニー(1)	スタン/フィリア/ウッドロウ	3人	—
チームデスティニー(2)	スタン/ルーティ/フィリア/リオン	2人	—
チームデスティニー(3)	スタン/ルーティ/ウッドロウ/リオン	2人	—
ヒーロー&ヒロインズE	リッド和ファラ	2人	—
永远の望乡	リッド/ファラ/キール	3人	—
チームエターニア(1)	リッド/ファラ/チャット/キール	2人	—
チームエターニア(2)	セルシウス/チャット/キール	3人	—
チームエターニア(3)	セルシウス/リッド和ファラ	3人	—
ヒーロー&ヒロインズD2	カイル和リアラ	2人	—
チームデスティニー2(1)	カイル/リアラ/ナナリー	3人	—
チームデスティニー2(2)	カイル/リアラ/ハロルド	3人	—
チームデスティニー2(3)	カイル/ハロルド/ナナリー	3人	—
チームデスティニー2(4)	カイル/リアラ/ハロルド/ナナリー	2人	—
ヒーロー&ヒロインズS	ロイド和コレット	2人	—
再对决！亲子鹰	ロイド和クラトス	2人	—
切なき片思い	ジーニアス和プレセア	2人	—
幼驯染	打倒ロイド/コレット/ジーニアス	3人	—
BEAT OF ANGEL	クラトス/ゼロス	2人	—
ヒーロー&プリマドンナR	ヴェイグ和アニー	2人	—
轰爆の魔枪	マオ和ユージーン	2人	—
チームリバース(1)	ヴェイグ/アニー/マオ	3人	—
チームリバース(2)	ヴェイグ/アニー/マオ/ユージーン	2人	—
ヒーロー&プリマドンナL	セネル和クロエ	2人	—
生まれし意味	ルーク和アッシュ	2人	—
ヒーロー&ヒロインズA	ルーク和ティア	2人	—
刀枪の餐宴	ジェイド和ガイ	2人	—
上官と部下と	アニス和ジェイド	2人	—
チームアビス(1)	ルーク/アニス/ティア/ガイ	2人	—
チームアビス(2)	ルーク/アニス/ティア/ジェイド	2人	—
チームアビス(3)	ルーク/ティア/ジェイド/ガイ	2人	—
ヒーロー&ヒロインズT	カイウス和ルビア	2人	—
ヒーロー&ヒロインズI	ルカ和イリア	2人	—
いじめっこ世にはばかる	イリア和スパーダ	2人	—
チームイノセンス	ルカ/イリア/スパーダ	3人	—
ヒーロー&ヒロインズV	ユーリ和エステル	2人	—
人气者はつらいよ?	クラトス和リオン	2人	—
2×3=∞	リオン/ロイド/スパーダ	3人	—
少年の部	ジーニアス和マオ	2人	—
少女の部	アニス/プレセア/チャット	3人	—
野生の咆哮	カイウス/ユージーン	2人	—
时を越えて	カイル和スタン	2人	—
御三家ヒーローズ	スタン/クレス/リッド	3人	—
亲の威严	スタン/クラトス/ルーティ	3人	—
2世コンビ	カイル和ロイド	2人	—
地狱の参观日	カイル/スタン/クラトス/ロイド	2人	—
T-1グランプリ	ファラ/セルシウス/コングマン/セネル	2人	—
一闪必中	チェスター/ナナリー/ウッドロウ	3人	—
红莲の斗士达	スタン/ルカ/マオ	3人	—
冰の微笑	ヴェイグ/イリア/ルーティ	3人	—





任务名称	挑战角色	参战角色	任务限制条件
ヒロインズ	ミント/ルーティ/イリア/ティア	2人	—
ニュージェネレーション(1)	ルカ/カイウス/ユーリ	3人	—
ニュージェネレーション(2)	イリア/エステル/ルビア	3人	—
地狱の补讲授业	ジーニアス/ロイド/リフィル	3人	—
大剑狂舞	ヴェイグ/ルカ/カノンノ/フィリア	2人	—
オタオタの逆袭	オタオタ4只	4人	—
下克上	デカコパン和ミニデカパン	4人	—
大渔	ウオント3只和デカウオント1只	4人	—
谜の巨大植物	デカブリ4只	4人	—
动く广告塔	クラブス3只和ドウラクラブ1只	4人	—
受付娘の挑战	受付娘1名	1人	—
亲子の挑战	受付娘2名	2人	—
亲子3代の挑战	受付娘3名	3人	—
ハイパーカエル	ハイパーカエル	4人	—
スーパーチキン	スーパーチキン	4人	—
ヴァルキュリア	女武神ヴァルキュリア	4人	—
ゴールドナイト	ゴールドナイト	4人	—
オタオタ讨伐训练	オタオタ4只	4人	—
キラービー讨伐训练	キラービー4只	4人	—
ウルフ讨伐训练	ウルフ4只	4人	—
デスシーカー讨伐训练	デスシーカー4只	4人	—
ネガティブプラント讨伐训练	ネガティブプラント4只	4人	—
タイラントタス讨伐训练	タイラントタス2只	4人	—
ラフレシアン讨伐训练	ラフレシアン4只	4人	—
ヘテロドクサ讨伐训练	ヘテロドクサ4只	4人	—
デスピーナイツ讨伐训练	デスピーナイツ4只	4人	—
ドレイク讨伐训练	ドレイク3只	4人	—
コリュンティス讨伐训练	コリュンティス4只	4人	—
ファイアアスピリッツ讨伐训练	ファイアアスピリッツ4只	4人	—
ラーヴァコレム讨伐训练	ラーヴァコレム4只	4人	—
グラスルーダ讨伐训练	グラスルーダ4只	4人	—
イエティ讨伐训练	イエティ4只	4人	—
ブラッサム讨伐训练	ブラッサム2只	4人	—
ジャバウォック讨伐训练	ジャバウォック2只	4人	—
テンプルバトラー讨伐训练	テンプルバトラー4只	4人	—
グレルホル讨伐训练	グレルホル2只	4人	—
ネガティブシザー讨伐训练	ネガティブシザー4只	4人	—
リヴァイアサン讨伐训练	リヴァイアサン2只	4人	—
ウドゴレム讨伐训练	ウドゴレム4只	4人	—
ウッドルーダ讨伐训练	ウッドルーダ4只	4人	—
サンドワーム讨伐训练	サンドワーム4只	4人	—
ガルムウルフ讨伐训练	ガルムウルフ4只	4人	—
キアノランティス讨伐训练	キアノランティス4只	4人	—
アーマードボア讨伐训练	キアノランティス4只	4人	—
ゲオプシティス讨伐训练	ゲオプシティス4只	4人	—
グザファン讨伐训练	グザファン4只	4人	—
グロスペルヴァ讨伐训练	グロスペルヴァ4只	4人	—

强力装备获得法

光明套装（黄装）



（1）完成与クラトス去地下都市迹的主线任务后即可在船上找他接到个人委托“レディアントへの扉”，之后前往マンダージ地下都市迹最深处“世界树の间”打倒BOSS“Rウォーリア”即可开启光明套装的委托。

（2）完成“レディアントへの扉”后再完成一定数量的支线任务，クラトス就会给予玩家相应职业的单挑任务。完成的方法同样是前往指定地点打倒R字开头的敌人再回来与其对话就可以得到对应的称号和一个贵重物品（名字为XXX一式等），之后再前往仓库与“パニール”对话选择第4项“贵重品”就可以在仓库中取出来了（固定为LV55的套装，最多附带5个技能，难度对等级装备无影响）。另外汇报任务的时候会决定装备的附加属性和技能种类，因此可以在这之前存档并使用“S/L大法”刷装备的能力与技能。

（3）当玩家取得了LV55的光明套装后会在机关室发生バルバトス的相关情节，之后完成一定量的支线任务就可以在机关室接到再次讨伐“バルバトス”的相关任务（此时会有クラトス与ナナリー的相关对话）。第一次任务时“クラトス”会强制派遣，完成后还会再次接到讨伐任务，合计讨伐3次后就可以得到对应职业的LV144的上位光明套装。

绿装

（1）绿装的入手途径相对蓝装要少一点，只能通过开箱子和打怪掉落，无法通过锻造获得绿装。

（2）绿装的等级是最高的，绿装的能力和附加值也是所有特殊装备中最多的，一件绿装最多附带6个技能。

（3）绿装没有持有数的限制，所以不用担心一件绿装只能给一个角色装备，可以多次刷出同一件装备。



蓝装

（1）蓝装是获得途径最多的一种高级装备，例如使用生产技能，怪物掉落等。

（2）生产技能可以将普通的白装强化成蓝装，蓝装所附带的属性和技能数量同样也是强化时随机产生的，也就是说可以使用“S/L大法”来刷需要的技能。蓝装的技能最大附带5个，而且每种装备所能附带的技能种类是固定的，注意不要刷过头了。

（3）锻造时如果失败会附带负面技能，例如“武器性能-30%”等，等级越高的矿石锻造出的装备技能越好，技能附带数量也越多。另外需要注意120的矿石附带的技能通常都很极端，要不很好要不就很差，而其他矿石的锻造结果则比较稳定，使用时还是建议活用“S/L大法”，以免浪费珍贵的材料。

（4）宝箱中开出的蓝装根据玩家开启时使用的工具会有所区别，等级越高的工具开出的装备越好，而装备对应的称号和技能也可以提供珍稀装备的出现率。

（5）打倒怪物时掉落的装备种类是固定的，因此不要老在一种敌人身上刷装备，当然刷出的装备也是取得时随机决定属性的。另外难度对怪物掉落的道具影响很大，最高难度下掉落的装备通常等级和附带技能都要比普通难度掉落的好很多。



石化锤邪道升级法

由于难度的提升，本作对等级的要求也相应地提高了，游戏中角色的等级最高为250级，更改难度可以大幅度增加角色获得的经验，配合套装中的增加经验技能也能提升升级的速度。下面就让我们一起来看看培养角色的另类方法吧。

游戏通关一次后可以进入“世界树の洞”，迷宫内的敌人强度非常高，当然经验也相对很多，通常没有200级左右的实力是无法在内存活的。不过将《TOS中》的コレット升到18级以后可以习得石化锤技能（コチハン），用这招打到敌人的话可以直接石化结束战斗，但经验照拿。推荐使用这招对付移动速度较慢的敌人（例如蜗牛型的杂兵），一次4个的话大约能有2W左右的经验，配合增加经验的技能升级速度非常快，到达55级后就可以去拿套装或挑战斗技场了。



隐藏迷宫

（1）通关一次即可出现的隐藏迷宫，迷宫一共有16层，难度最低固定为ハード（就算你把难度调整为ノーマル也是无效的），里面的杂兵非常强，没有到150级以上外加一身套装的话进去基本等于找死（可以充分体验一把你是杂兵敌人是BOSS的感觉）。迷宫内的构造是随机的，每一层都有一个黄色的传送点可以传送至下一层（类似存档点的物体），位置同样随机。另外迷宫中只能前进无法回到上一层的，而且这里会出现一些在其他迷宫中没有出现过的怪物，想收集怪物图鉴的玩家一定不要错过。

（2）迷宫每到4、8、12层会随机出现主线流程中的BOSS，将其打倒后才能继续前进（能力比剧情中要强出数倍）。迷宫的最后一层由《TOP》的最终BOSSダオス把守，个人感觉实力反而没有之前的巨型BOSS难打，因为其人型状态很容易打出连击，用海贼的连击可以将其屈死。另外除了以上4个BOSS，バルバトス同样会在迷宫中随机出现，他的难度是所有BOSS中最高的（其实也就是不能使用道具），最佳的击破方法是配合魔法师将其打出硬直就能直接连击到死，虽然当其处于硬直状态时，玩家使用道具他暂时不会反击的，不过为了保险起见，还是尽量避免使用道具来进行回复。

（3）迷宫中的杂兵或BOSS都会掉落233级的绿装，而使用高级钥匙并且装备“ヴァイキング”称号（海贼的光明套装称号）的话也可以使宝箱中绿装的出现几率大幅度提升。

（4）推荐想要挑战迷宫的玩家在等级144以上时再进入，刷到光明套装后可以先用手头上的道具去刷宝箱，虽然比较费时间但这也是最安全的方法了，因为没有强力的装备和等级的保证是无法在该迷宫中生存的（石化锤只能对杂兵有效）。打BOSS的话队伍内要有一名全职回复角色，例如《TOS》的リフィル或《TOT》的ルビア等，再搭配一名强力的魔法师，剩下的同伴则可以选择近战型角色，而战斗中先等魔法师放魔法后将敌人硬直就可以开始无限连，能连死就一定不要手软，不然最后一丝血被BOSS反击至全灭也是很有可能的。主角可以装备快速增加OL槽的技能和称号，魔法型角色以加快咏唱速度的技能为主优先装备，回复系角色专职回复和辅助工作，而秘奥义在BOSS战中可以发挥极大的作用，不过释放的话很可能打断连击，最好在BOSS快死的时候再释放。



掌握着系列关键的全新故事在PSP上揭幕！

作为PS3平台大热门射击游戏“《抵抗》系列”的首款外传，本作由曾经制作过PSP版《虹吸战士》的Bend Game Studio小组制作开发，独特的第三人称越肩视角加上专为PSP设计的操作方式可玩家轻松上手，而激烈的战斗、BOSS战的震撼场面绝对会让你大呼过瘾。由于开发方的变更，本作在操作、人物动作等方面与家用机版并不相像，反倒是能看到《虹吸战士》的影子，玩惯了家用机版的玩家一定能在PSP版中找到全新的感觉。



TPS	抵抗 报复之刻 レジスタンス 報復の刻		
SCEJ	2009年3月12日	日版	1～8人
4980日元	无对应周边	推荐玩家年龄：15岁以上	

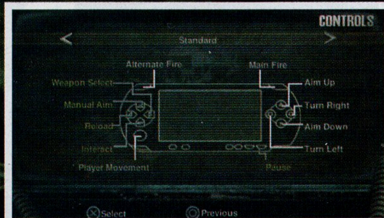
文 阳光学院 R

操作简介

游戏只有两种操作模式，他们的区别也仅仅在于摇杆和△、□、×、○的功能互换而已，所以这里只介绍游戏默认的第一种操作模式的内容。

操作键位

按键	功能	按键	功能
滑杆	控制人物移动	□	视角向左移动
↑	瞄准	×	视角向下移动
↓	在场景内有提示的地方进行特殊操作	○	视角向右移动
←	换弹匣	L	使用武器的第二种攻击方式
→	切换武器	R	射击
△	视角向上移动	START	菜单



游戏采用模糊瞄准系统，只要敌人身影出现在我们的视角内，系统就会自动瞄准敌人，当遇到多个敌人同时出现，而系统锁定的目标不是自己想要攻击的敌人时，只需要快速按下自己想攻击的敌人所对应方向的方向键就可以让光标锁定在敌人身上了（这里指的方向键是摇杆或△、□、×、○）。

随着游戏的进程，主角持有的武器会越来越多，如果一件件武器来切换势必会延误战机。这时候只需要长按切换武器的按键就可以对所有武器进行选择，而在这个选择界面里时间是停止的，大家可以慢慢挑选对当前战斗最适合的武器。

菜单介绍



游戏本身具有双语言系统，在PSP的系统语言是日语的情况下进入游戏，游戏为日版，要是在PSP系统语言为英语或者中文时进入游戏，游戏则为美版，从语言到菜单以及剧情文字都是标准的英文。考虑到国内玩家都是使用中文系统语言的实际情况，以下游戏所有介绍均为美版。

游戏界面菜单

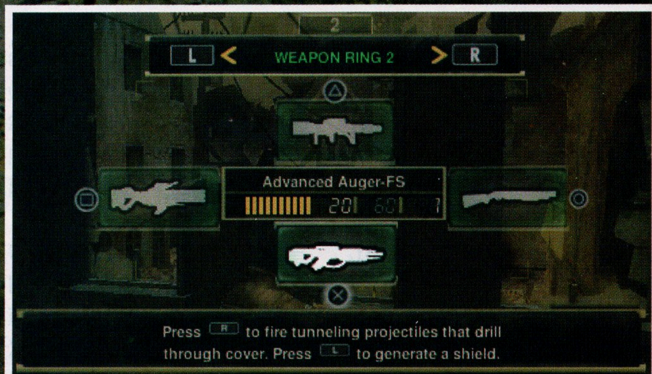
菜单	说明
CAMPAIGN	故事模式
LOCATION SELECT	关卡选择（需要在故事模式中完成关卡后才能进行选择）
INTEL SELECT	选择查看获得的谍报文书
SKILL POINT UNLOCKS	在完成每个关卡的特殊要求后在这里观看每一大关的游戏特典
MULTIPLAYER	多人游戏
OPTIONS	游戏操作菜单
PROFILES	档案管理，可以新建、读取以及删除记录

游戏操作菜单

菜单	说明
TOGGLES	对照准逆操作、模糊瞄准系统、自动中央归复以及自动记录进行开启和关闭（不推荐进行更改）
ADJUSTS	对照准速度进行修改，玩家可以根据自己的反应速度来进行调整
AUDIO	对游戏各项声音进行调节以及开启或者关闭字幕
VIDEO	调整游戏的亮度
CONTROLS	更换操作方法

武器介绍

游戏里能获得的武器比较多，大部分武器都有两种攻击形态，下面为大家介绍所有武器的性能以及特殊攻击。



武器名称	武器性能	特殊攻击
303 Storm Rifle	射速快威力小，对付杂兵用，瞄准射击攻击人弹效果很好	按L键可以切换发射威力巨大的榴弹
MAH-50 Frag Grenade	威力很大的手雷，携带量少，攻击精度低	无
BM001 Razor/BM003 Razor	射速和威力都一般，敌人杂兵常用兵器	长按L键可以蓄力发射光束齿轮，除了可以贯穿敌人外还能反弹后继续攻击
Fareye FR-1	狙击枪，适合远距离作战，弹药量少	长按L键进入狙击模式，同时开启时间缓逝效果，开启该效果后消耗下方能量槽
L206 LAARK	威力巨大的火箭筒，对大型目标能造成较大伤害	火箭发射出去后可以按下L键让火箭停止飞行
Schrotflinte Combat Shotgun	靠近后攻击威力很大的霰弹枪	L键为两弹齐发，攻击范围广，适合对付成群的小型爬行怪物
Auger-WS/Advanced Auger-FS	发出的子弹无视障碍物，装备该武器时能透过墙壁看到敌人位置	L键放出护盾，在护盾后面非常安全，Auger-FS的护盾能够反弹敌人的攻击
IWAO-R Chaingun	装弹数量很高的重机枪	L键放出护盾，在护盾后面非常安全，放出护盾后开始消耗能量槽
XR-004 Allure	射出威力强劲的手雷	长按L键蓄力后可发射出粘着式手雷
Plasma Grenade	强化手雷，携带量少，攻击精度低	无
Longbow 1S・1K	能发射出威力强大的电磁炮，可攻击直线上所有敌人	长按L键蓄力后能发射出威力更加强大的电磁炮，可攻击直线上所有敌人
HE・44 Magnum	发射粘着式手雷	L键引爆手雷

有关收集要素



本作有两项收集要素，第一是散落在每个关卡里的谍报文件，玩过PSP版“《虹吸战士》系列”的玩家应该对这个收集要素会比较熟悉，大部分谍报文件的位置只要稍微注意一下就能找到，获得所有文件后会得到4把隐藏武器的奖励。第二个收集要素是达成每个关卡的特殊目标，在关卡选择时就能看到该关卡要求的特殊目标达成的内容，完成这项收集要素后可以开启每一大关的游戏特典，在选项“SKILL POINT UNLOCKS”中观看。特殊目标达成和谍报文件只要获得后系统就会自动存档，这时候就算退出该关卡，获得的文件也依然存在，所以建议在通关之后再来收集文件，收集完该关卡的文件后立即换另外的关卡，可以节约很多时间。

全关卡特殊目标达成方法一览

关卡	编号	目标
1-1	1	在房间里用一个手雷同时干掉屋外的2名奇美拉士兵
	2	打爆油桶炸死10名奇美拉士兵
	3	保护卡特莱特时利用狙击枪爆头9名奇美拉士兵
1-2	1	在下水道将8名人弹爆头
	2	进入虫洞后干掉受到攻击会撤退的两个侦察型飞行器
	3	最后返回电梯时没有受伤
1-3	1	2分钟内不杀掉最后的两个泰坦
	2	只用火箭筒杀掉3个泰坦
	3	不回复体力完成战斗
1-4	1	马雷林没有受到虫子的攻击
	2	使用手雷干掉3个猴子奇美拉（动作迅速爬在墙上用机枪攻击的敌人）
	3	BOSS战时不被导弹攻击到
2-1	1	干掉最开始的奇美拉士兵
	2	在下水道不被虫子攻击到
	3	不使用火箭筒破坏巨型人型兵器
2-2	1	使用手雷给BOSS“天使”造成伤害
	2	使用火箭筒一次干掉守卫塔的两名敌兵
	3	使用粒子光线破坏巨型机器人
2-3	1	破坏全部的飞行器
	2	不受伤干掉鱼人
	3	在动力室不杀猴子奇美拉的情况下到达动力核心处
2-4	1	打爆50只人弹的头
	2	利用人弹的自爆破坏一只飞行器
	3	无伤完成BOSS战
3-1	1	一发导弹杀死4名奇美拉士兵
	2	当桥上有3名奇美拉士兵时将桥摧毁
	3	用导弹破坏20个飞行器
3-2	1	没有受到机枪台的攻击
	2	在不使用机枪台的情况下占领最初的碉堡
	3	利用狙击枪破坏6台机枪型飞行器
3-3	1	5秒以内干掉两只泰坦
	2	摧毁7台飞行器
	3	不使用爆炸物破坏巨型人型兵器
4-1	1	保护马雷林的时候使用狙击枪爆头6名敌兵
	2	干掉全部的丧尸
	3	在孢子产生新的虫子之前破坏掉（远距离使用带爆炸效果的武器攻击孢子即可）
4-2	1	只用霰弹枪干掉兵房内的全部敌人
	2	将帕卡从虫子群中救出，并且无伤
	3	使用手雷干掉3个猴子奇美拉
4-3	1	不回复体力结束实验室的战斗
	2	使用最初的武器303 Storm Rifle干掉实验室的所有敌人
	3	只使用武器XR-004 Allure干掉变异泰坦
4-4	1	干掉全部的丧尸
	2	利用油桶爆炸干掉3名敌人
	3	卡特莱特无伤到达飞机处
5-1	1	干掉全部的丧尸
	2	45秒之内从厨房逃出
	3	在有柱子的区域的下层干掉所有敌人
5-2	1	使用狙击枪干掉全部巨型奇美拉士兵
	2	40秒以内逃离地下通道
	3	不死亡完成寺院的战斗
5-3	1	使用霰弹枪干掉全部飞行器
	2	在两只巨型奇美拉还没有走到寺院楼梯处前干掉它们
	3	保护炮台不被摧毁
5-4	1	使用武器Auger-WS干掉Steelhead
	2	消灭掉孢子里出现的所有虫子
	3	4秒以内干掉2只泰坦
6-1	1	使用人型兵器踩死15名敌人
	2	引爆路上的炸弹炸死4名敌人
	3	只使用人型兵器的导弹破坏最后的飞船
6-2	1	使用手雷干掉操作机枪台的奇美拉士兵
	2	使用霰弹枪干掉接近破冰壁的泰坦
	3	在没有惊动马雷林的同时跑上坡干掉他
6-3	1	在电梯内不受伤
	2	利用Advanced Auger-FS的护盾反弹泰坦的攻击将它杀死
	3	最后的战斗前2分钟不受伤
6-4	1	使用狙击枪干掉BOSS
	2	在4分钟以内干掉BOSS
	3	使用8种基本武器分别攻击BOSS至少一次

全谍报文件地点

1-1	1	游戏开始时左边的火堆附近，必须在火蔓延到文件之前拾取
	2	游戏开始时推倒柜子后下楼的后面
	3	在很暗的房间里，进门后从右边柜子爬上洞口
1-2	1	开启水闸后返回之前下水道里有火的地方
	2	开启水闸后从下水道里顶端破损的地方进入房间
	3	离开水之后翻越虫洞右边的箱子后就能看到
	4	门堆成的斜坡处破坏掉左边房间里的球状物之后进入房间
	5	进入电梯的前一个房间从玻璃管道进入获得
1-4	1	开始地点的左后方（注意地雷）
	2	开始地点后方废弃的登陆艇上
	3	破坏BOSS战前最后一个防护罩的左边
2-1	1	排除地雷后旁边的保险箱内
	2	从保险箱房间前进后不久的头顶有管道的房间的后面
	3	下水道里第二波和第三波虫子之间的狗洞里
	4	钢筋桥对面房间里从柜子爬到高处
	5	虫洞左边的狗洞里
2-2	1	游戏开始地点后方电梯开关的背后
	2	第一个虫洞左边
	3	BOSS战房间发动激光装置左边的房间内，需要从上方进入
2-3	1	水库区域上岸开启机关后从后面的虫洞进入
	2	离开水域后坐电梯到2层后一直前进，走过钢筋后就能看到
	3	拿到该关卡第2个文件后坐电梯来到一层左走就能看到，在弹药的旁边
2-4	1	穿过第一个虫洞后走到底，破坏右边门里面的爆炸物后进入获得
	2	得到本关卡第一个文件后继续往前走可以穿过看似打不开的门，最深处就可以看到文件了
	3	泰坦出现的那个通道底端，破坏右边门里面的爆炸物后进入获得
3-2	1	破坏第一个虫洞后左边的挖掘机，攻击左上方的球状物体即可，挖掘机停止动作后拉开机器下方的铁块后获得
	2	第一座碉堡的后面
	3	岩浆区域第二次乘坐传送器时会出现不会攻击的飞行器，用Auger-WS攻击它之后它会控制传送器移动到新的地方
	4	第二座碉堡后面，破坏挖掘机后通过机械壁走过岩浆区域后获得
3-3	1	第一次遭遇两只泰坦的地图左侧洞穴里
	2	同样是第一次遭遇两只泰坦的地图左侧，破坏运作机器旁边的爆炸物后就可以进入到里面拿到文件了
	3	第二次遭遇两只泰坦地图靠近岩浆区域左侧地上的红色飞蛾
4-1	1	刚开始需要关门的区域，在关门之前优先回收门里面的文件
	2	发电机区域第2个梯子处攻击绿色的指示灯，火势减弱后爬上梯子后面的箱子后就可以找到了
	3	机场前一个区域，看到通往机场的斜坡后右转进入后就可以找到了
4-2	1	帮助帕卡连接电源的房间，推动入口处右边的推车，之后进入里面的房间
	2	兵舍区域有很多虫子冒出来的房间内直走左转就能看到
	3	兵舍区通往下一个区域的左边
4-3	1	爬上梯子后利用水管来到右边，在这附近的桌子上
	2	拿到血清后直走，在底端拉开地上的木箱子，之后从狗洞进入
4-4	1	开始地点的后面
	2	开始后不久进入掩体，推开挡在门前的箱子后进入获得
	3	援救过运输机出房间后立即转头消灭房顶的丧尸后获得
	4	破坏螺旋桨后靠左走，从狗洞进入后获得
5-1	1	初始位置右前方的房间内
	2	离开厨房来到有许多柱子的区域后从下层后面的门里进去
5-2	1	从被丧尸袭击房间左边的狗洞进入，然后一路攀爬到最高处获得（路上需要消灭几波敌人）
	2	遭遇马雷林区域的顶层，推开挡住洞口的石头后进入获得
5-3	1	水中恶魔石像旁边
	2	电梯右边悬崖处下方的狗洞里
	3	电梯下降途中后方的洞里
5-4	1	离开洞穴后在两只丧尸没有接近女性尸体前杀掉他们，之后在女性尸体处获得
	2	离开洞穴后往右走，在尽头出拉开地上的铁网后获得
	3	进入虫洞后在第二个开关处消灭掉所有敌人后，从巨型奇美拉出现地方右边的钢筋走到对面后获得（走钢筋时需要小心移动，不然会被摔死）
6-2	1	第一次凿开冰层后下水向后走，破坏上方冰层附近的爆炸物，炸开冰层后上岸就能找到
	2	第二个凿冰层机器附近，有围栏的地方
	3	第三次凿开冰层下水后左边三跟石柱的后面
	4	BOSS战时马雷林的正下方

流程攻略

注：笔者以Normal难度进行攻略



在一大段剧情介绍演绎完毕后，马上就投身于激烈的战斗当中。首先控制主角格雷森在三楼消灭掉楼下的敌人，此时敌人不会对楼上的人进行攻击，我们可以先拿楼下的敌人练练手。随后来到楼梯处，在系统提示的地方按↓键推倒柜子来到二楼，在这里会遇到敌人的正面阻拦，此时敌人的攻击目标主要放在队友的身上，我们只需要躲在火的后面攻击敌人便可。地上的血瓶和弹药可以进行补充，在消灭完楼下的敌人后就能成功和另一名同伴汇合了。之后来到右边的断墙处，在同伴帮助下爬上墙获得新武器BM001 Razor，利用新武器消灭掉又一批敌人后继续前进。此时，前方废楼处会出现几批奇美拉士兵，一楼和二楼都会有不少敌人出现，利用放置在战壕的机枪可以给敌人有效的打击，攻击右下的油桶也可以快速有效的消灭大批奇美拉士兵。

剧情之后，格雷森被另外一名士兵叫走，利用掩体消灭掉几批敌人后来到狙击点，之后就要利用新获得的狙击枪Fareye FR-1来帮助卡特莱特解困。按下L键就能进入狙击模式，按↑可以放大，命中敌人头部可以一击必杀。狙击台上有充足的弹药补充，



所以不必担心狙击枪没子弹，就在这里练习一下狙击技术吧。消灭掉所有敌人后卡特莱特会炸开楼下的障碍物，下楼和卡特莱特汇合后马上又会有敌人出现，卡特莱特基本是站在路中间当敌人的活靶子，这时候要尽快消灭掉敌人，NPC死亡也算任务失败。这里建议用BM001 Razor来消灭敌人，一来威力不错，二来此场景内该武器的弹药补充很充足，可以尽情地开枪。消灭掉所有杂兵后就是游戏的第一场BOSS战了。

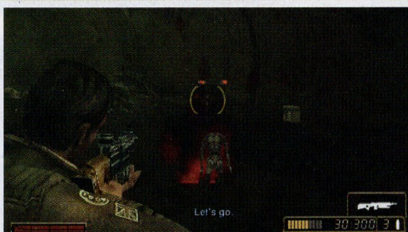
BOSS战

泰坦的攻击频率不高，不过它会发射带有爆炸效果的榴弹进行攻击，所以在它攻击的时候我们要躲进左边的房间里。等泰坦攻击一段时间后卡特莱特会大叫吸引泰坦的注意，这时候就是我们火力全开攻击它的时候了。303 Storm Rifle和BM001 Razor的特殊攻击都能对其造成很大的伤害，泰坦受到伤害后会转身进行还击，这时再躲进房间里等待卡特莱特吸引它的注意即可，几个回合下来就可以消灭掉这个大家伙。



在地下道我们会首次遇到由女性身体改造的自爆型奇美拉，这种敌人的攻击方式是蛇行靠近然后自爆，这种和人弹攻击方式一样的怪物爆炸时威力很大，所以千万不能让她靠近，人弹的防御力比较高，惟一的弱点在头部，所以在对付她们的时候就不能用系统默认的模糊锁定攻击，而是要使用瞄准射击来攻击她们的

头部。一开始我们要保护同伴通过下水道并且不被人弹炸死，来到开阔地后会发生同伴被虫子型怪物杀死的情节，之后就要一边后退一边消灭掉所有的虫子，要是不小心被虫子攻击了要快速连点○按键来摆脱，不然掉血是很快的。开启水闸等水位升高后就可以进入高处的虫洞了。（开启水闸后可以回到之前下水道有火的地方，可以拿到谍报文件。）



设施内部的自动防御机器攻击频率很慢，在掩体的帮助下可以轻松解决掉。之后从右边的管道进入爬到对面的房间，干掉捣乱的杂兵后在挡板堆起来的斜坡最高处爬到2楼（斜坡旁边的房间内有谍报文件，在破损的窗口位置攻击里面的球状物体后马上后退，躲开爆炸后就可以拿到里面的文件了），进入房间后会有人弹袭来，为保证安全可以先退出房间消灭掉她们后再继续前进，在消灭掉最后房间里的人弹后就可以打开电梯的电源了，此时游戏会自动存档，接下来就是一批又一批的人弹加杂兵的组合，对自己枪法没信心的朋友可以在引出敌人后退到门内侧优先消灭人弹，之后操作电梯就可以进入下一个关卡了。



从初始位置到对面的虫洞这一段路上会有不少敌人进行阻碍，每个房间里都会有敌人出来，所以前进的时候不要冲得太快。进入虫洞后来到平台区域，这里的剧情之后请立即举枪瞄准攻击人弹，之后平台处的第一只泰坦可以先利用掩体躲避它的攻击，然后用普通武器慢慢灭掉它。之后会有两只泰坦同时出现，这时候站在中间红色箱子掩体位置火力全开优先消灭掉一只，剩下一只会很快接近我们，之后围着红箱子转，让泰坦始终处于箱子的对面，这样它的所有攻击都会被箱子挡住，然后想怎么折磨它就怎么折磨吧。之后根据系统提示按下所对应的几个按键后完成炸弹的安装，成功炸毁目标后接应部队也随之到来，接下来就要对巨大的枪塔进行破坏了。



一开始就要对付一大批虫子，好在有马雷林的协助，我们只需要躲在马雷林后面开枪进行援护就可以了，最后一批虫子会从马雷林左侧出现，需要提前做好攻击准备。之后出现的飞行器数量虽然不少，但是威胁却不大，解决掉所有敌人后就需要我们去清理掉门口的地雷。靠近地雷后立即后退或者攻击都可以，排除所有地雷后就可以继续前进了。一边躲避巨型子弹的攻击一边前进，发生剧情后格雷森来到了枪塔的内部，从这个巨大的建筑物里我们可以看到刚才躲避的巨型子弹其实只是提供枪塔进行攻击用的废弃的能量块。



关闭挡路的激光然后继续前进，一路上会遇到不少敌人，遇到敌人后要马上退到有掩体的地方再进行战斗，虽然会浪费一点时间但是会非常安全。来到2层后，这里会有人弹夹杂在杂兵中间，需要优先解决掉，穿过虫洞来到枪塔外侧，消灭几批杂兵后就可以和马雷林汇合了。来到塔顶后先破坏掉四周的保护装置，马雷林会攻击保护装置的护盾，护盾消失后我们就可以攻击上方的核心破坏保护装置，破坏掉全部4个装置后敌人的武装飞船登场，接下来就是与武装飞船的战斗了。

BOSS战

战斗开始前会获得新武器L206 LAARK，场景四周也有火箭筒的弹药补充。敌人飞船的导弹攻击威力和范围都很大，所以一定不能正面对抗，需要利用中间的枪塔做掩护挡住导弹的攻击，在飞船停止攻击的时候露头给它一炮，只要随时保持在枪塔的后面就会非常的安全。



格雷森为了保护队友又让自己陷入了单独行动的困境，刚开始这段路的房间里比较暗，前进时一定要注意地上的地雷，谍报文件可以从房间里面的巨大保险箱中找到。进入地下道后会得到新武器霰弹枪，这前面出现的虫子正好可以用霰弹枪轻松消灭。离开地下道消灭一大批敌人后从左边的房间进入来到二楼，推倒巨大的钢筋来到对面的楼层，从这里的柜子爬上墙后往左移动可以拿到这里隐藏的谍报文件，继续前进就能够看到虫洞了，当然虫洞附近的狗洞里也是有谍报文件的。进入虫洞后继续前进，前方的地面会塌陷，排除地雷后就可以和遭受巨大人型机器攻击的同伴汇合了。



BOSS战

战斗开始后迅速跑上二楼，利用楼下同伴的牵制使用火箭筒给予人型兵器重创，被攻击到背部核心的机器会立即暴走，然后会疯狂地向二楼发射导弹，这时候就需要跑到二楼最右侧柜子的后面，在这里就能躲过敌人的所有攻击，之后在一楼同伴吸引机器人火力的时候再度发动攻击，如此反复就可以打败这个BOSS了，火箭筒的弹药就在柜子的左边可以随时补充。消灭掉BOSS后迅速把火箭筒的弹药补满，不然下一关的战斗会比较困难。



进入水库后遇到惊慌失措的马雷林，从他口中得到了布夏尔被抓的消息，不过胆怯的马雷林不愿意前往营救布夏尔，奚落他一番之后格雷森决定独自前往。穿过虫洞后和布夏尔取得了联络，呼吸困难的布夏尔需要立即前往救援。在这里干掉第一批杂兵后会同时出现两只泰坦，躲在掩体后等他们走到中距离的时候用火箭筒来对付，如果前一个关卡与BOSS战斗后没有及时补充火箭筒的弹药，就只有靠榴弹和霰弹枪来解决掉它们了，不过危险程度也会增加不少。

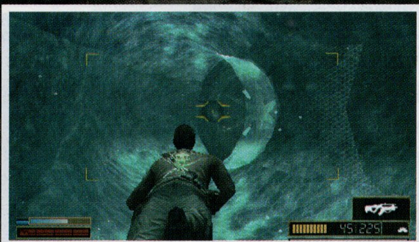
来到尽头按下机关，不久后名叫"天使"的巨大飞行怪物会从空中飘过，不过此时它不会对我们发动攻击，所以不用在它身上浪费子弹，之后的第一批飞行器要快速干掉，它们会跑进房间里从各个方向对我们发动攻击的，解决掉他们后其余的敌人都可以利用掩体的保护安全干掉。之后乘坐电梯来到底层，在电梯里遇到的两个高处的杂兵可以用狙击枪轻松干掉。进入虫洞后立即向右走找到掩体，干掉所有敌人后可以在四周补充一下弹药，之后来到三层开启机关后获得新武器后就是与人型机器的再次角逐。

BOSS战

这次没有了同伴吸引机器人的火力，战斗起来困难了不少，首先找到柜子状大型掩体，在敌人攻击的空隙瞄准背部的核心块用火箭筒进行攻击，造成大伤害后BOSS会发狂，这时候使用之前获得的新武器Auger-WS的特殊功能在掩体旁边打开防护罩，这样就能轻松撑过BOSS疯狂的导弹攻击，等BOSS平静下来后就可以进行第二轮的攻击了，几个回合下来就可以搞定它，火箭筒的弹药散落在该区域的四周，可以找准机会进行补充。



一开始要对付一只泰坦，在防护罩的保护下可以轻松干掉这个大家伙，恢复通路后继续前进，从右边的洞口进入后往里走来到水库区域。拉下闸门后进入水下区域，之后迅速前进来到水库前，在这里打开水闸后会有鱼人攻过来，在水下对付行动迅速的鱼人对我们不利，因此可以迅速上岸消灭掉岸上的敌人后再回过头来解决水里的鱼人。按下开关后出现的鱼人同样推荐在岸上解决（后面的虫洞里有谍报文件），用BM001 Razor和Auger-WS是可以攻击到水下的目标的，入水后继续前进，途中有一只拦路的鱼人，在游动中击杀即可，之后从洞口进入来到水库中央区域。



一开始先干掉左边的敌人，之后从二层下来的敌人会不断向我们逼近，在他们靠近之前一定要全部干掉，在本作被敌人近身就意味着死亡。在电梯处迅速按下开关来到第二层可以避免与一群飞行器的战斗，来到二层后可以先无视开关一直往前走，在尽头可以拿到谍报文件，按下开关后与一群杂兵进行战斗，然后坐电梯再次回到一层打开开关后进入管道内部，在快要走到管道尽头处时会出现不少的飞行器，这里没有掩体，所以只有靠不断左右移动来躲避对方的攻击。

离开管道后来到核心区，按下开关后出现新的敌人，这种飞在空中的女性奇美拉使用音波攻击，威力和范围可以和导弹媲美，当然弱点依然是头部，在她们没有展开护盾的时候就可以用狙击枪轻松搞定。一路前进来到核心前，攻击核心后会有飞行奇美拉出现，干掉他们后就可以安心攻击核心了，攻击核心时推荐使用BM001 Razor的蓄力攻击，带反弹属性的特殊攻击可以给核心造成非常大的伤害，两次蓄力攻击就可以破坏掉核心，破坏掉核心后可以立即上前进行爆破作业，动作快一点的话可以在最后一批飞行奇美拉发出攻击前结束本关卡的流程。



和布夏尔联络后得知她已经被带到了改造室，外星人已经开始着手对她进行改造了。拉下水闸放水后开始前进，这里可以利用虫洞的闭合来阻挡敌人的攻击，在尽头处可以用Auger-WS攻击玻璃后的球状物体，爆炸后可以在房间内找到谍报文件。穿过虫洞继续前进，这前面的路比较斜，一定要控制好主角的视角，水里的鱼人可以通过展开护盾来防御它们的攻击，当然消灭掉一批鱼人后记得先往回走，换口气之后再继续前进。泰坦则可以利用地形优势用普通武器慢慢解决掉，在泰坦出现的房间尽头右边的玻璃门里还有一个可以打爆的球状物，顺便把里面的文件收集了之后继续前进。

终于来到了布夏尔被困的房间，在这里首先要面对的是一批又一批的人弹，不过由于离主角初始位置比较远，一批也只有仅仅7只，所以我们可以使用瞄准射击守株待兔慢慢消灭掉它们，顺便练习一下爆头。之后坐电梯来到下层，救出布夏尔之后会遭遇一群杂兵从左右两边袭来。使用Auger-WS的护盾功能能有效地防御住敌人的进攻，不过这把枪的准度比较低，要尽量等敌人靠近又再攻击，解决掉他们后就是与之前遇到过的"天使"进行战斗了。



BOSS战

"天使"的攻击方式只有一种，那就是在空中仍出毒气炸弹，只要不断跑动基本就不会中招，BOSS发出的毒气弹砸在地面后冒出的毒气攻击很高，千万不要靠近。这场战斗布夏尔不会移动半步，所以我们必须在BOSS进行攻击前使用火箭筒给予它重击，它在受到重击后就会暂时停止攻击，逃跑到另外的地方后再度进行攻击。布夏尔所在位置附近有火箭筒的弹药补给，之后的任务就是在BOSS停止移动后以最快速度轰杀。



本关是坐在人型机器里进行战斗，L为发射导弹，R为机枪，左下方为机器的HP，一段时间内不受到攻击HP会自动恢复。刚开始几批杂兵的攻击对于人型机器来说毫无威胁，练习操作的同时顺便消灭掉他们即可。门后面的碉堡第一时间破坏掉后就不会再有杂兵从里面出现了。破坏掉碉堡后继续前进，前方有数量不少的泰坦，不过它们在人型机器面前也只有下跪的份，机枪型飞行器的威力不俗，不过在人型兵器面前防御力就低得可怜了，在第二个碉堡前可以先解决掉机枪型飞行器。在面对敌人两台人型兵器的时候首先集中火力干掉其中一台，然后绕柱子躲避另一台的攻击，等HP回满之后再干掉它。





随着流程的推进，敌人的攻防意识也在慢慢增强，进入第一扇门后优先破坏掉高处的机枪台，这里用于当做掩体的盾牌在被持续攻击后铁块会脱落，所以要抓紧时间消灭敌人。排完雷之后拉下手闸来到二层，利用高层的优势先干掉泰坦，然后使用旁边的机枪来干掉剩下的杂兵。机枪前的护盾可以让敌人的正面攻击毫无威胁。开启碉堡内的机关后会从虫洞里出来多批人弹，这里的人弹移动速度比较快加上地形比较开阔，在碉堡内进行攻击的话很不安全，所以还是快速跑回到之前的机枪台位置慢慢消灭这群人弹。



下个区域面对的是机枪型飞行器的进攻，这种飞行器不但威力大而且游动的范围比较广，光躲在石头后面肯定行不通，必须找比较高大的掩体绕着柱子躲避敌人的视角进行攻击。在二层利用枪台的护盾抵挡来自正面的攻击，之后按下开关，利用传送器通过岩浆区域穿过虫洞来到第二个碉堡前。消灭掉两批杂兵后进入碉堡内部开启机关（碉堡后面有谍报文件），之后会有大批飞行器和两只泰坦对我们进行围攻。首先在碉堡2层后方区域一边移动一边消灭掉飞行器，剩下的两只进不了碉堡的泰坦就用火箭筒轰杀吧，记得在给予泰坦最后一击之前先补充弹药。

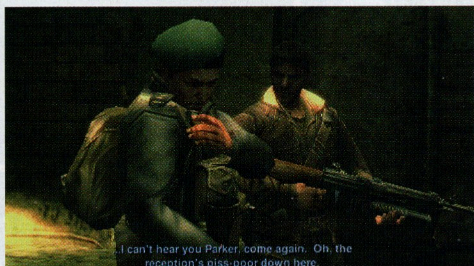
3-3

破坏掉球状物体，炸开通路后往前走，虫洞后面是与两只同时出现的泰坦进行战斗，这个场景左边的地道里和前面破坏球状物体后都能得到谍报文件。二层带护盾的机枪台可以完全抵挡敌人的正面攻击，清理掉场景内敌人后继续前进，如果不想把弹药浪费在之后出现的敌人身上的话，可以在敌人出现后马上跑回机枪台用机枪来消灭掉。乘坐移动平台通过岩浆区域时要第一时间干掉出现的敌人，消灭不及时的话会被敌人前后夹攻，洞穴里的孢子炸裂后会出现虫子，不过数量不多基本构不成威胁。穿过洞穴后拉下前方高台左右两边的手闸后会出现人型兵器对我们发动攻击，这场战斗会有人弹不断向我们靠近，所以必须在人弹靠近前解决掉那个大家伙，只要在触发战斗前补充好弹药就可以用最强火力来秒掉这个大家伙。



4-1

敌人的实力再度进化，杂兵的攻防能力也有了明显的提高，使用重机枪的巨型奇美拉移动的速度不快，在它靠近前可以轻松解决掉。在关门之前先把里面的文件拿了再说，关门后回到刚开始战斗的地方发生剧情，穿过洞穴打开几道门之后来到发电机区域，在这里利用重机枪的护盾可以有效地抵挡来自下方敌人的攻击，从着火楼梯的另一侧爬上去一直往前走，当你看到门时，在第一时间将其打开，就可以进入下一个场景，避免一场不必要的杂兵战。机场下方的区域有谍报文件注意回收，到达机场发生剧情后来到二层打开顶层大门，随后会有机枪型飞行器袭来，解决掉之后来到三层完全拉开大门后飞机起飞，之后就要从各个方向攻击袭击飞机的敌人，如果敌人在飞机的背面可以直接用Auger-WS的穿透弹来击杀。



4-2

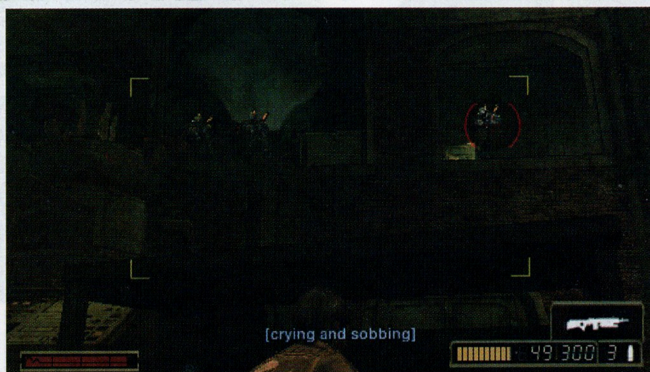
一开始迅速前进援救帕卡，在帕卡所在地有大批的虫子出没，使用霰弹枪的特殊攻击可以很快解决那里的大批虫子，随后出现的杂兵里有使用穿透弹的敌人，一定要在移动中消灭他们。进屋之后推动右边的推车，在里屋拿到文件后出来帮助帕卡连接电源，在帕卡尝试连接通讯的时候敌人的进攻也开始了。第一批虫子依旧使用霰弹枪轻松解决，之后的几批杂兵可以利用Auger-WS和重机枪的护盾交替防御后进行攻击，干掉最后的一批人弹后帕卡也和总部取得了联络。



没有照明设施的地下兵舍区域视线不好，走动的时候可以装备上Auger-WS来提前发现敌人的位置，从牺牲的士兵旁边的通道来到房间的另一边，走出房间后会马上遭遇大批人弹，如果对自己的枪法没有信心就立即返回通道在高处击杀人弹。前面房间断桥处要利用墙上的水管爬到对面，之后继续前进就能到达布夏尔和她父亲的所在地。

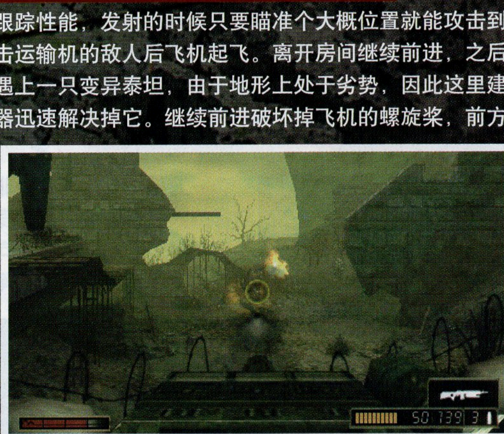
4-3

博士的死对布夏尔的打击很大，消沉期间的布夏尔是个活靶子，必须在保护她的同时消灭掉楼上的杂兵。跟随布夏尔来到第二层，从她手中拿到血清后放进位于她对面的血清分离仪里，回到布夏尔身边时发生剧情，之后就是与一大群的奇美拉士兵和飞行器的对抗，布夏尔还是几乎不会移动，为了避免脑残的NPC死亡最好还是在她前面展开护盾后再进行攻击。清完几批敌人后变异泰坦突然出现并破坏了血清分离仪，这时候布夏尔会跑到下层去，而我们要做的是尽量吸引泰坦的火力注意不让它去攻击布夏尔以保证她的安全，解决掉泰坦后发生剧情完成本关卡。



4-4

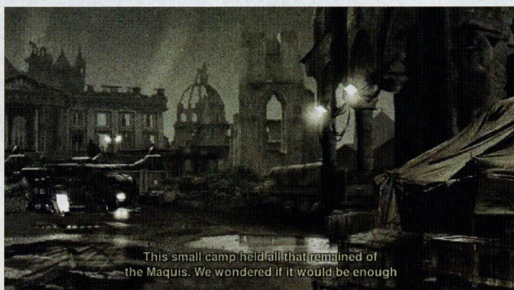
援救了布夏尔之后格雷森再度返回战场，在房间里我们要控制炮台来消灭攻击运输机的敌人，炮弹具有跟踪性能，发射的时候只要瞄准个大概位置就能攻击到目标。消灭掉攻击运输机的敌人后飞机起飞。离开房间继续前进，之后在狭窄的道路会遇上一只变异泰坦，由于地形上处于劣势，因此这里建议用威力大的武器迅速解决掉它。继续前进破坏掉飞机的螺旋桨，前方的狗洞里面有文件注意回收，之后和卡特莱特汇合。



布夏尔乘坐的飞机由于油箱被打破无法离开平台，这时需要控制重炮炮台来掩护卡特莱特前往飞机处。重炮攻击频率比较低，命中敌人后能造成很大的伤害，两台人型机器会背朝炮台方向攻击飞机，对准机器人背后的核心攻击很快就可以击毁它们，卡特莱特上桥之后会有奇美拉士兵前后袭击，当卡特莱特抵达飞机处时发生剧情后离开战场。

5-1

刚开始的石头掩体在敌人飞行器出现之后就不安全了，这时可以在柱子后面躲避敌人的射击，干掉这个区域的敌人后和马雷林一起打开铁门。之后马雷林再一次丢下格雷森独自逃跑，推开棺材继续前进来到食堂，这里出现的敌人中又有使用穿透弹的奇美拉，在掩体后不动是不可能了，后期关卡的掩体越来越没安全感了。在移动中歼灭所有敌人后继续前进来到



一块比较宽阔的区域，在这里要利用四周的柱子与奇美拉和飞行器周旋，最后巨型奇美拉士兵会破坏铁门冲过来，干掉这个大家伙之后从被破坏的铁门进去发生剧情完成本关卡。

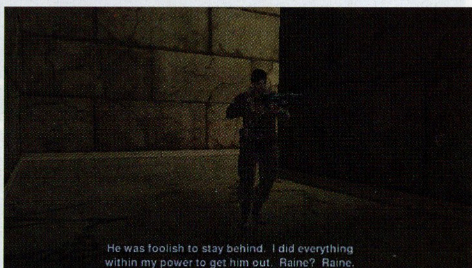
5-2

同样刚开始的位置是不安全的，要后退到石头堆或者是右边的房间里才能避免被猴子奇美拉从空中袭击。开门之后马上会有虫子加奇美拉的混合部队袭击，后退到安全区域再进行反击。剧情之后连点○键摆脱丧尸的攻击，旁边狗洞里高处有文件注意收集，狭窄区域会有大量敌人从前面攻过来，必须消灭完某个点出现的所有敌人后再前进，如果冲得太快的话会被敌人前后夹攻。断桥上方没有掩体，这里就必须使用带护盾的两把武器来抵挡飞行器和猴子奇美拉的攻击。桥的底部会遭遇变异泰坦，我们可以利用通道的地形优势用普通武器来消灭它，干掉泰坦后不要急着冲出去，消灭掉稍后出现的几批奇美拉后再爬上高台离开这个区域。



5-3

一开始面对的是数量非常多的猴子奇美拉，这种身手敏捷的怪物会从各个方向对我们发动攻击，这里的掩体不能抵挡所有方向的攻击，必须活用两把武器的护盾来抵御攻击。消灭完猴子奇美拉后泰坦出现，远距离泰坦的攻击躲避起来非常容易。水底左下方有文件注意回收，之后从右边的斜坡上岸消灭几批奇美拉士兵解除防护门。



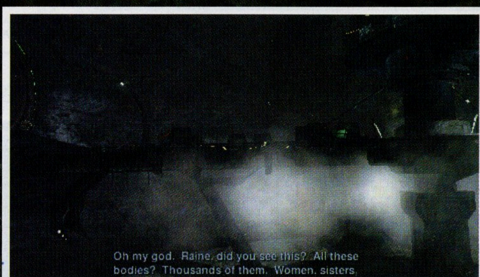
剧情之后格雷森的位置在门的中央，立即后退到安全区域消灭掉飞行器后前进，虫洞后面有数量非常多的飞行器，利用虫洞的开启和闭合来慢慢削减飞行器的数量，当然用Auger-WS的穿透弹也是非常不错的选择。电梯右边的悬崖可以跳下去，进入下面的狗洞可以收集文件，乘坐电梯来到底层，这里一路都是下斜坡，可以先利用炮台消灭前半段出现的敌人，来到最下方的平台处就是和巨型挖掘机的遭遇战了。

BOSS战

一开始会有杂兵从洞穴里出来，清理干净后追进洞穴就能与挖掘机进行战斗。与BOSS保持中距离，打爆两只眼睛后挖掘机会露出核心部位，只有攻击核心部位才能对BOSS造成伤害。损失一定血量后BOSS会放出毒雾后退，一边清理杂兵一边等毒雾消失后继续前进，再度遭遇挖掘机会不断出现飞行器，而且这时候的BOSS眼睛被打爆后露出核心的时间明显减短，利用好护盾几个回合后就可以搞定这个BOSS了。

5-4

靠近孢子后会有不少虫子冒出来，孢子间隔的距离比较近，不要冲得太快，尽量一次只引爆一个孢子，远处使用带爆炸效果的武器攻击孢子后可以直接破坏孢子并且不出虫子。虫洞里会有使用穿透弹的敌人出现，在跑动中歼灭即可，之后一路开启机关后进入电梯区域。电梯在上升的时候会连续从左、中、右三个方向出现敌人，不过好在前方和右边都有掩体，左边的空缺可以用护盾来弥补。之后出现的两只泰坦先解决掉左边的那只，只要



在掩体下右边的泰坦是无法对我们造成伤害的，最后人型机器会和两只使用穿透弹的奇美拉士兵一起出现，优先解决奇美拉士兵，之后与人型机器一对一的战斗之前已经经历过数次，这里就不再罗嗦了。

6-1

本关又是在人型机器里进行作战，由于敌人的攻击力有了明显的提升，所以不能象之前那样一味地猛冲，干掉一批敌人等血恢复满了之后再前进。进入大门之后的战斗比较激烈，这里机枪型飞行器和拿机枪的大型奇美拉士兵对我们的威胁比较大，应该优先消灭掉，高处的泰坦攻击频率和命中率都非常的低可以最后来清理。下一个大门前的人型机器的机枪射击攻击力非常高，一旦被攻击到要马上后退到转角处进行回复，第二个门里面与机器人的正面对抗也是非常困难的，这里没有任何掩体来抵挡对方的攻击，好在对方的机器人前几秒是不会使用机枪攻击的，抓住



这个机会用最快速度干掉它之后就可以悠闲地清理高处的泰坦了。随后出现的武装飞船解决起来并不困难，看似密密麻麻的导弹其实躲避起来非常的轻松，实在不行了还可以退回到大门的位置进行恢复，飞船的导弹是攻击不到大门附近的。

6-2

战斗开始后得到威力更加强劲的BM003 Razor，升级版的光线枪能有效提高歼灭杂兵的速度。拉下手闸凿开冰层，下水后往回游可以收集文件，不过要注意水底的地雷。穿过管道来到门对面的区域，再次破开冰层从管道进入，利用掩体干掉飞行器和奇美拉后会有一只泰坦打破冰壁攻过来，当然在掩体下是可以非常安全地杀死泰坦的。从被破坏的冰壁进入后可以利用带护盾的炮台解决海量敌人，再一次破冰后进入水中，这片水域的水底有许多地雷，之后攻击球状物体就可以炸开上面的冰层，进入设施后遭到被感染的马雷林的袭击。

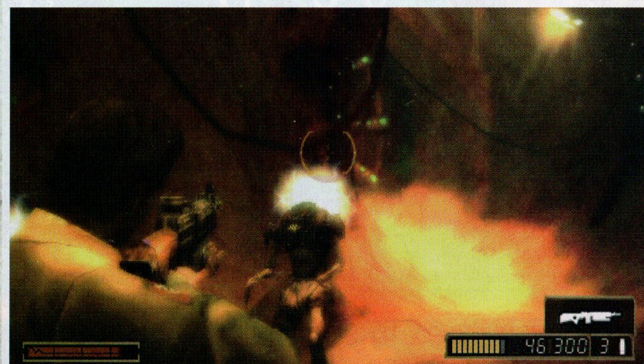


BOSS战

优先解决掉机枪型飞行器，马雷林的攻击带穿透属性，必须不断换掩体来躲避他的攻击，当他展开防护罩的时候是绝对无敌的，这时候就算用穿透弹都无法攻击到他。马雷林血槽空了之后会暂时昏迷，这时候需要拉动机关开启通路，开启全部三个机关后再次让马雷林处于昏迷状态后，从旁边的通路来到他身边给予他致命一击了，战斗结束之后获得武器Advanced Auger—FS。

6-3

一开始通道内会出现几批人弹，瞄准射击轻松解决掉之后来到电梯区域，在电梯上升的途中会遭遇不少敌人，由于电梯里没有掩体并且敌人离我们的距离非常近，一个不小心就会被左右夹攻，所以这电梯上升短短的一分钟左右时间里战斗难度相当的大。第一个平台的敌人可以用霰弹枪的特殊攻击很快的解决掉，之后的平台上的敌人就要用两把枪的护盾来交替防御了，重机枪的护盾只能防御前方的攻击这一点需要注意。电梯区域后的通道会有两种雌性奇美拉一起出现，后退卡视角优先解决人弹，穿过通道后进入中央区域，在这里将与两只“天使”进行战斗。



BOSS战

“天使”的战斗要领这里就不再重复了，只要不断跑动BOSS是无法命中我们的。场景中有许多HP补给，生命基本有保障，不过火箭筒的弹药补给有限，最好在BOSS停下来之后再进行攻击，确保每一发炮弹都能命中目标，只要集中火力干掉其中的一只后就没有战斗难度了。

最后的通道里各种奇美拉全部登场，步步为营在通道的最深处按下开关后进入子宫区域。一开始要拉下三个手闸来解除顶端的防护罩，每拉下一个手闸后都会出现两只鱼人，用防护罩可以轻松防御，解除顶端防护罩后就是与巨大鱼人的战斗。

BOSS战

非常简单的一场BOSS战，在鱼人发动声波攻击时开启Advanced Auger—FS的防护罩可以将声波反射回去给BOSS造成比较大的伤害，声波攻击后鱼人会把格雷森吸到身边，这时候要按下系统提示的按键来躲开BOSS的一击必杀，两个回合下来就可以搞定这个巨大的鱼人了。

6-4

终于到了最后的战斗，变异后的布夏尔初期会使用声波和毒气弹进行攻击，使用Advanced Auger—FS的护盾可以轻松将BOSS的这两种攻击防御住，使用巨型激光发射器破坏BOSS的护盾后就可以对本体造成伤害了。每打掉BOSS 1/4血量后它都会离开，之后召唤喽罗对格雷森进行围攻，前两次为机枪型飞行器，只要靠在激光发射器旁边用好两件武器的护盾就可以防御住大部分的攻击，第三次会出现两只变异泰坦，远距离跑动中歼灭即可。BOSS离开过一次之后就会追加激光攻击，碰到激光会被秒杀掉，不过好在激光移动的速度比较慢，只需要不停跑动就不会被攻击到。用于破坏BOSS护盾的激光发射器使用后需要蓄积一段时间的能量后才能再次使用，不过好在四周一共有三个发射器供我们轮换使用，干掉变异布夏尔就可以欣赏最后的结局了。



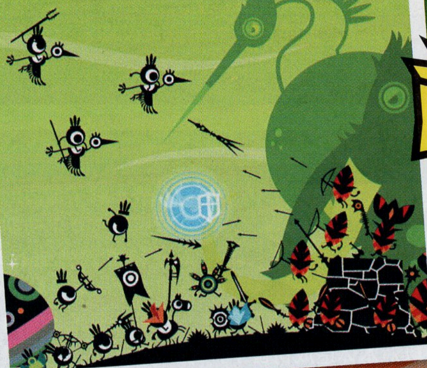
通关之后没有任何奖励这一点比较遗憾，不过通关之后就可以选择自己喜欢的任意关卡进行挑战以及隐藏要素的收集。特殊目标和谍报文件在任意难度下都是可以达成和收集的，部分关卡里的特殊目标需要在完成谍报文件收集拿到隐藏武器后才能比较顺利地达成。游戏的容量虽然很大但是游戏的流程却不长，CG的数量也不多，估计双语言系统占据了不少的容量。虽然游戏中有关于匕首的介绍，不过实际在游戏里是无法使用匕首对敌人进行攻击的，这可能也算是制作组的一个小失误吧。总的来说这算是掌机上素质不错的游戏啦，喜欢这类游戏的朋友不可错过！游戏通关时间10小时左右。

TIPS

▲ 游戏的某些关卡的特殊位置是可以无限恢复某种武器的弹药的，在移动的时候一定要随时注意屏幕下方的信息提示。

■ 有些关卡会遇到大量的人弹，特别是后期关卡里人弹的移动速度和躲避意识都比较高，这个时候临时切换一下操作用滑杆来控制准心会方便许多（一直使用操作B的朋友可以无视这一条）。

● 丧尸出现的时间很短，而且经常都是到达某个场景后往回走才能遇到它们，一旦发现后就用狙击枪来解决吧。



击打太鼓指引啪嗒嘭前进吧！

创意游戏《啪嗒嘭》一经推出就受到了众多玩家的追捧，凭借轻松有趣的玩法、极具个性的画面以及创意十足的系统博得玩家和媒体的一致好评，一年后，作为续作登场的《啪嗒嘭2》在众多玩家的期待中发售了，更多的兵种、更多的BOSS、更多的玩法，更高的耐玩度……新作给玩家们带来了大量的惊喜。如果你还没有玩过的话，现在就赶紧来体验吧，这绝对是你不容错过的一款PSP游戏。以下的这篇攻略以中文版为基础制作，会详细为你解析游戏中的各种要素。

MUG

啪嗒嘭2
PATAPON 2

SCEH	2009年1月22日	中文版	1～4人
299港币	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

文 LIKY

STORY

在前作中，为了前往世界尽头的啪嗒嘭一族最后与基哥咚一族停止了长久的战争，她们共同建造了一艘大船，执着的啪嗒嘭们乘船出海，继续前往世界的尽头，然而在海上他们遇到了巨大的风浪以及海怪，最后他们被海浪冲到了一个陌生的地方……此时，玩家将再次扮演啪嗒嘭一族的“神明”，利用太鼓的鼓点来指引他们前进的方向。



关于继承前作的存档

如果你的记忆棒里有前作的存档，那么在游戏开始可以选择继承前作的资料，需要注意的是只能继承相同语言版本的存档，继承存档后可获得以下资料：



1.可继承包括肉、木头、合金、矿石、蔬菜在内的5种素材以及全部金钱。

2.可继承神明的名字（自己的名字），英雄的名字必须重新起一个，因为前作中没有英雄。

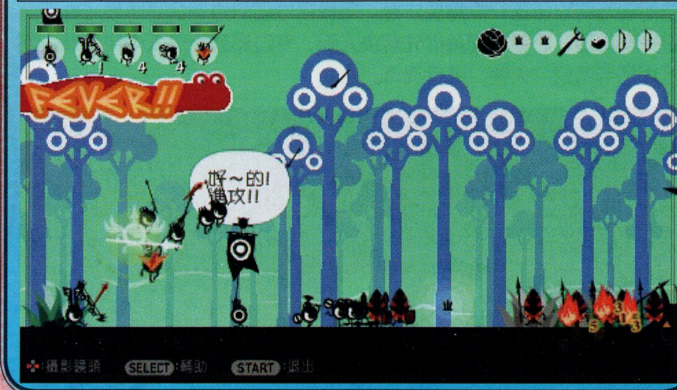
3.前作中已收集的武器防具可以在最初的海岸关卡回收（海岸会出现宝箱），但是必须是暴风雨天候情况下，而且一次只能获得一个。

基本操作

游戏中玩家会获得4个不同音色的鼓，它们分别对应PSP的4个按键，具体是○是PON，□是PATA，△是CHIKA，×是DON。

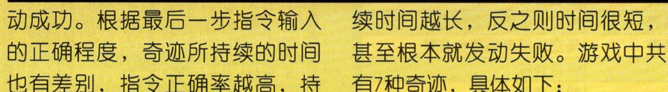
玩家需要根据节奏来按下不同的按键，组合出不同的歌声，指挥啪嗒嘭们前进、进攻、防御等等。游戏中可以获得的歌共有8种，随着流程的进行会慢慢获得，具体如下：

名称	鼓点	作用	获得关卡
前进之歌	□·□·□·○·	全体前进	初期拥有
进攻之歌	○·○·□·○·	全体攻击	多奇拉海岸狩猎
防守之歌	△·△·□·○·	全体防守，增加防御力	探索最最最林
撤退之歌	○·□·○·□·	全体后退，躲避攻击	奈欧凯因遗迹的觉醒
积蓄之歌	○·○·△·△·	全体蓄力，下回合攻击的话，攻击力增加或攻击方式增强	曼波遗迹里的原始尖牙
跳跃之歌	×·×·△·△·	全体跳跃，躲避地下的攻击	站在世界额肚脐的邪恶之心
治愈之歌	□·○·×·△·	解除烧伤、冰冻、睡眠三种状态	库库巧巴遗迹的愤怒之爪
奇迹之歌	×·××·××	FEVER状态下发动“奇迹”	GON的试炼



奇迹

奇迹是一种可以在一定时间内持续发挥效果的强大力量，不同的奇迹之歌效果也各不相同。发动奇迹的方法为：首先玩家必须在游戏中获得相应的神器，然后在战斗出发前装备在旗手PON的位置，接着在战斗中达到FEVER状态时输入奇迹之歌的指令“×·××·××”，奇迹的仪式开始发动，接下来要根据屏幕上的按键提示以及节奏正确输入指令，完成这些后奇迹才算发



动成功。根据最后一步指令输入的正确程度，奇迹所持续的时间也有差别，指令正确率越高，持续时间越长，反之则时间很短，甚至根本就发动失败。游戏中共有7种奇迹，具体如下：

雨之奇迹

效果	熄灭火焰，从而通过沙漠、火山特殊地段，此外还可驱除浓雾和沙尘
获得场所	狩猎关卡“长满香菇的纽奇力沼泽”
指令	○-○-○--- ○-○-○--- ○-○-○○-- ○-○-○○-- ○○--○-○- ○○--○-○- ○-○-○○○- ○○□○○○○-

顺风之奇迹

效果	强制将风向改为顺风，使我方弓箭手、喇叭兵射程变远
获得场所	狩猎关卡“席卷沙漠的暴风雨之谜”
指令	○-○-○--- ○-○-○--- ○-○-○○-- ○○--○-○- ○○○- ○□○- ○-○-○--- ○-○-○○○-

暴风雨之奇迹

效果	使战场出现大雨和雷电，风向为顺风，但持续时间短
获得场所	沙虫BOSS“巨大的多加古奈鲁LV3”
指令	○○○- ○○□○○○○- ○○○- ○○□○○○○- ○○○- □○□○□○○- ○○○- ○-○-○○○-

暴风雪之奇迹

效果	召唤暴风雪，可吹散浓雾及沙尘，敌我双方都可能被风雪冰冻
获得场所	“监视塔和两个假面”
指令	○-○-○○○- ○□○□○○○- △△△- ○△○- ○-○-○--- ○-△-○□○- ○-○-○--- ○△○△□□○-

地震之奇迹

效果	一定时间内产生地震，使敌方倒地，对BOSS无效
获得场所	“活生生的机动要塞加农迪亚斯LV3”
指令	○○○- ○□○- ○○○- □○○- ○○○- ××△- ○○○- ○-○-○○○-

攻击之奇迹

效果	提升我方攻击力、击退发生率和硬直发生率
获得场所	“咚卡拉遗迹的巨龙多咚嘎LV5”／“不屈的巨龙LV3”
指令	○-○-□-○- ○○○- □□○- ○-○- □-○- ○-○-□-○- ○-○-□□○- ○□○○□□○-

防御之奇迹

效果	提升我方防御力、击退抵抗率和硬直抵抗率
获得场所	“恐怖的怪兽达拉秋拉LV2”
指令	△-△-□-○- △△□○○○○- △△□○-○○- ○○○- △○○- △-△- ○-○- △-△-□-○-

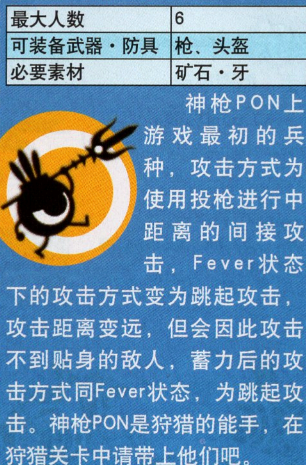
兵种一览

游戏中除旗手PON之外一共有9个兵种，其中神枪PON、盾兵PON、箭士PON这三个会随流程自动开启，其他兵种需要从以上三个兵种进化而来。每个兵种在战斗中所发挥的能力都不一样，由于出战最大只能带3支队伍，所以了解不同兵种的特点、灵活搭配是非常重要的一点。

旗手PON

旗手PON在游戏中是独一无二的，他并不参与进攻，只会举着旗子站在队伍中，而他的生命是最为重要的，因为一旦他在战斗中死亡，任务就立即失败，所以保护旗手PON的安全是第一重要的。相对于其他兵种，旗手PON的HP和防御力都属于较高水平，所以也并不容易被敌人很快干掉。但需要注意的是，魔法PON的回复HP效果对旗手PON无效。

神枪PON



最大人数	6
可装备武器·防具	枪、头盔
必要素材	矿石·牙

神枪PON上游戏最初的兵种，攻击方式为使用投枪进行中距离的间接攻击，Fever状态下的攻击方式变为跳起攻击，攻击距离变远，但会因此攻击不到贴身的敌人，蓄力后的攻击方式同Fever状态，为跳起攻击。神枪PON是狩猎的能手，在狩猎关卡中请带上他们吧。

盾兵PON

最大人数	6
可装备武器·防具	剑、斧、盾、头盔
必要素材	肉·矿石

盾兵PON拥有极为优秀的防御力，他们通常是前线的屏障。在Fever状态下即使是前进也会举着盾来减少伤害，而使用防御指令后，他们的盾会变大，防御能力有着惊人的提升，至于他们的攻击能力则不用指望太多。蓄力后的攻击方式比较独特，是突进后的“升龙拳”，具有多段判定。

箭士PON

最大人数	6
可装备武器·防具	弓、头盔
必要素材	牙·骨

箭士PON拥有我军最远的攻击距离，也有着最远的视野范围，通常在我方其他人发现敌人之前，他们的眼睛已经开始瞪起来了。在Fever状态下箭士PON的攻击会变为3连射，蓄力后的攻击方式不会变化，但攻击力会有一定提升。需要注意的是，箭士PON的攻击受风向影响极大。另外，攻速小于1.44时可两回攻击。

骑士PON

最大人数	3
可装备武器·防具	矛、马、头盔
必要素材	木材·骨

配备有战马的骑士PON虽然平常看不出什么特别，但只要进入Fever状态，他们会立刻变得生龙活虎，在Fever状态下的突进攻击不仅速度快、距离远，而且能造成3段连续伤害。蓄力后的攻击方式同Fever状态下的突进攻击，攻击力和防御力也会提升，另外在Fever状态下蓄力攻击后并不会退回到旗手PON身边，为下回合攻击创造更多机会。

大大PON

最大人数	3
可装备武器·防具	锤、肩
必要素材	肉·皮



大大PON是突然变异而诞生的巨大兵种，凶恶的造型就让人不寒而栗。他们拥有极高的体力、攻击力和防御力，抗击退能力也很高，是前线的肉盾。蓄力后的攻击方式是“大地一击”，能够震倒敌人（对BOSS无效），而使用防御指令时他们也能对靠近的敌人攻击，具有击退效果。

米茄PON

最大人数	3
可装备武器·防具	号角、披风
必要素材	野菜·木材

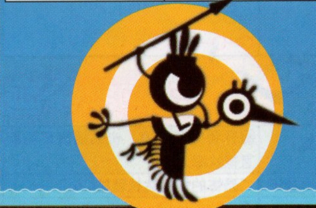


米茄PON会手持号角上战场，而号角中吹出的音符就是攻击敌人的武器。根据指令的不同，音符会有颜色、距离、高度等等不同的变化，具体如下表所示。其中，红色音符攻击力最高，带有贯通和燃烧效果；绿色音符威力稍小，掉落地面会巨大化，并持续一段时间，也具有贯通效果；蓝色音符威力最小，通常为4连发，攻击距离较远。同弓箭一样，音符受风向影响极大。

指令	通常状态	Fever状态
○○□○	低空远距离的蓝色音符	红色音符
△△□○	高空近距离的蓝色音符	高空近距离的蓝色音符
○○△△	低空近距离的蓝色音符	低空近距离的蓝色音符
○○△△→○○□○	红色音符	红色音符
○○△△→△△□○	绿色音符	绿色音符

鸟人PON

最大人数	3
可装备武器·防具	叉、鸟、头盔
必要素材	野菜·合金



鸟人PON是惟一能在空中飞行的兵种，这样的天生优势使得他们能无视地面攻击，但是只要中了冰冻或者睡眠状态他们会立刻跌落地面，遇到间接攻击的敌人尤其需要注意。鸟人PON的普通攻击类似于神枪PON——投掷叉，在Fever状态下，飞行高度增加，同时攻击方式会变为3连射，而蓄力攻击与普通攻击并无区别。

机械PON

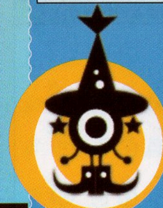
最大人数	3
可装备武器·防具	腕、头盔
必要素材	皮·合金



机械PON最大的特点是可以同时装备两个腕部武器，攻击力会进行叠加。他们是破坏建筑、防御工事的能手，尤其在Fever状态下的攻击力会进一步提升，破坏效率之高无人能及，在攻城战中能发挥巨大作用。在防御状态下他们也能攻击近身的敌人。使用蓄力指令后，下一回合他们会投掷岩石，攻击远处的敌人。

魔法PON

最大人数	3
可装备武器·防具	杖、头盔
必要素材	种子·液体



魔法PON是相当强大的兵种，通过装备不同的杖，能释放各种各样的魔法，魔法多为远程范围攻击，打击成片敌人非常有效。此外，一些杖具有回复及治疗异常状态等辅助效果，能为我军提供相当大的支援，具体参看下面详细数据。另外，当魔法PON的攻速低于2时，可一回合发动两次魔法。







特殊魔杖的效果

神杖KAMI

通常：发射抛物线火球，火球具备贯通效果，落下后爆炸。
Fever：敌方地面喷射两柱火焰，范围攻击。
蓄力攻击：大范围的爆炸攻击。
防御：全体防护罩，增加防御力。
英雄必杀技：陨石具有贯通效果。



魔杖鲁恩

通常：发射抛物线轨迹的冰弹。
Fever：空中不断落下冰块。
蓄力攻击：空中不断落下冰块。
防御：全体回复异常状态。

太鼓之杖

通常：发射抛物线火球，落下后爆炸。
Fever：发射抛物线火球，落下后爆炸。
蓄力攻击：敌方地面喷射火焰，范围攻击。
防御：全体HP少量回复。

哈丁之杖

通常：从敌人头顶的落雷攻击，范围攻击。
Fever：从敌人头顶的落雷攻击，范围攻击。
蓄力攻击：大范围的落雷攻击。
防御：全体HP少量回复。

友情之杖

无特别攻击方式，所有攻击为普通的抛物线魔法弹攻击。

回复之杖

通常/Fever/蓄力攻击：普通的抛物线魔法弹攻击。
防御：全体HP少量回复。

治疗之杖

无攻击方式，全部指令皆为异常状态回复。

炎之杖/轰炎之杖

全部攻击方式为发射抛物线火球，落下后爆炸。

冰之杖/轰冰之杖

全部攻击方式为发射抛物线轨迹的冰弹，蓄力攻击为连续发射两发。

雷之杖/轰雷之杖

全部攻击方式为从敌人头顶的落雷攻击（3发）。





兵种状态解说



Reborn	转生次数	Mission	出击次数
HP	体力	Crit Ratio	会心率
Damage	攻击力	KB Ratio	击退发生率
Attack Speed	攻击速度	Cnc Ratio	硬直发生率
resist Ignite	着火抵抗率	Ignite Ratio	着火发生率
resist Freeze	冰冻抵抗率	Freeze Ratio	冰冻发生率
resist Sleep	睡眠抵抗率	Sleep Ratio	睡眠发生率

转生次数：士兵战死时，战斗结束后会自动转生复活，该数值便是战死后复活的次数。

出击次数：出战的次数。

体力：即生命值，变为0后便战死。

会心率：会心一击的发动机率，受敌人抵抗率（隐藏数值）的影响。

攻击力：对敌人伤害的基本值为最大值～最小值之间的一个数值，最终值受敌人防御力影响。

击退发生率：击退敌人的发生几率，受敌人抵抗率的影响。对小兵是击飞，对BOSS则是击晕使其倒地。

攻击速度：攻击的间隔时间，攻击速度越小，攻击次数越多，最多一回合攻击3次。

硬直发生率：攻击时使敌人产生硬直的几率。

着火抵抗率：对着火效果的抵抗率。

着火发生率：攻击敌人时使敌人着火的几率。

冰冻抵抗率：对冰冻效果的抵抗率。

冰冻发生率：攻击敌人时使敌人冰冻的几率。

睡眠抵抗率：对睡眠效果的抵抗率。

睡眠发生率：攻击敌人时使敌人睡眠的几率。

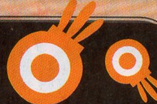
属性的完全免疫

状态栏最下方的6个圆点代表对某些属性的完全免疫，分别是会心一击免疫、击退免疫、硬直免疫、着火免疫、冰冻免疫、睡眠免疫，当一些种族升到10级时便可获得某些属性的完全免疫。

▲某些种族可以获得3种属性的完全免疫。



种族与进化图



啪嗒嘭们除了有职业的不同，还有种族的不同，不同种族在能力方面都有差别，而且每个种族都有10级的成长空间，通过使用素材可以使之强化，当分别强化到5级和10级时，士兵外型还会发生变化。游戏中共有17个种族，大部分都与动植物有关，非常有趣。



▶当进化为10级时，啪嗒嘭的外型会发生变化。

	种族	原型	特性
	普通	普通	能力普通，所有强化素材都是1级，10级时附加20%的全属性抵抗，可以戴头盔是其优点
	飚飚	兔子	移动速度快，10级时对冰属性免疫，但是对火抵抗很低
	布悠克	猪	生命力较高，硬直攻击率较高，10级时对击退攻击免疫，弱点是行动缓慢
	纽塔玛	青蛙	会心攻击率高，10级时对着火属性免疫，弱点是硬直抵抗率较低
	芙麦	猫	能力一般，会心攻击率和攻击速度都比较高
	汪达	狗	攻击力有一定保证，弱点是对睡眠抵抗率较低
	麦纽基	树	10级时拥有全种族最高的体力值和硬直攻击率，对火系攻击抵抗较低，且伤害加倍
	摩普	羊	生命力非常高，10级时会心、击退、硬直攻击免疫，弱点是对火系攻击抵抗较低
	契古	刺猬	攻击速度块，10级时攻击速度将达到所有种族最高，但是综合能力相对一般，防御力及冰冻抵抗率较低
	奇秋比	鱼	有着不错的会心攻击率和硬直攻击率，10级时对会心攻击免疫，但受到火、冰、雷属性攻击时伤害会增加
	乌荷荷	猴子	属性攻击优秀，10级时烧伤、冰冻、睡眠攻击发生率能提高至50%，但是攻击力实在较低
	柯别	企鹅	冰属性攻击非常优秀，10级时可拥有250%的冰冻发生率，并同时对冰冻攻击免疫，但受到火、雷攻击时伤害会增加
	加纳柯	鹿	非常优秀的近战兵种，攻击力以及会心、击退、硬直发生率都不低，而且10级时对会心、击退、硬直攻击免疫
	马修	蘑菇	10级时拥有恐怖的击退攻击率和睡眠攻击发生率，并同时对睡眠攻击免疫，弱点是火抵抗率较低
	沙巴拉	天使	究极兵种之一，移动速度1.2倍，10级拥有405%的会心率，并且对睡眠攻击免疫，只是HP过低这一点有些美中不足
	摩球	牛角	究极兵种之一，10级时拥有最高的攻击上限和最低的攻击下限，能够打出极高的伤害，但缺点是移动速度和攻击速度都很慢
	迦巴	恶魔	究极兵种之一，有着可观的攻击力，10级时着火发生率为最高的300%，本身对着火攻击免疫，冰、雷以外的伤害半减



英雄



英雄PATAPON是本作最引人关注的一个新要素，他就是在游戏的第三关加入的那只PATAPON，英雄有着比普通PATAPON更为强劲的能力，具体如下：

■英雄可以随意转职（职业必须是已经开启的），转职后的等级与已开启职业等级的保持一致。

■英雄在战斗中死亡后，隔一段时间会自动复活，死亡次数越多所需的复活时间也越长。不过要注意的是，中BOSS特定的即死攻击则不能复活。

■英雄除了可以装备普通的武器防具外，还可以戴面具（面具都是从运蛋模式中获得），从而获得更多能力加成。

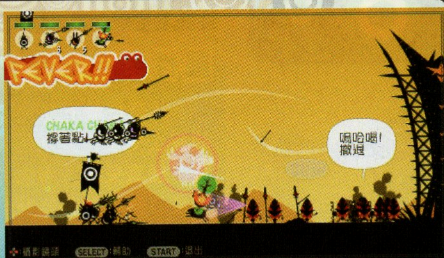
■英雄每战都必须强制出击。

■英雄在Fever状态下可以释放必杀技，方法为，在Fever状态下100%准确地按对节奏会出现“哐”的音效，这样英雄的头上会出现特别的图案，下回合他便会释放强劲的必杀。需要注意，“前进”和“奇迹”



▲英雄是队伍中不可或缺的强大力量，必杀技更是克敌制胜的法宝。

的指令无法激活必杀，此外，“简单”和“普通”难度下只需要按对1次便可，“困难”难度下必须按对两次才行。根据职业的不同，必杀技也不相同，具体如下表所示：

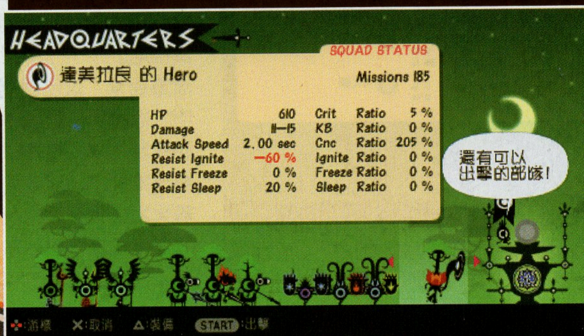


英雄必杀技

职业	必杀技
神枪PON	跳到空中投出环绕光芒的枪，可对敌人造成大范围攻击
盾兵PON	使我方全体变成无敌状态，完全防御所有攻击，但BOSS的即死攻击无法防御
箭士PON	不受风向的影响，连续射出高速带有贯通效果的箭，根据攻速不同射箭频率有变化
骑士PON	快速突刺，枪尖带有闪光，可连续攻击敌人
大大PON	挥舞锤子连续向前方旋转攻击，俗称“转转乐”
米茄PON	连续吹出带有冰冻效果的音符攻击
鸟人PON	与神枪类似，攻击附带贯穿效果，判定距离要远一些
机械PON	挥舞双臂连续向前方旋转攻击，破坏塔楼、障碍等效果一流
魔法PON	从空中召唤大范围的陨石魔法攻击，一定几率使得敌人着火

出击画面的操作

在出击画面下可以对出击部队进行配置，在部队上按□键可以直接去除部队，按△键则是对部队进行详细配置，可以对每名啪嗒嘭的武器装备进行配置，或者直接按下△键让电脑对部队选择最强装备，另外也可以改变士兵前后位置（□键）。对英雄进行配置时，按□键可以让英雄转职。在旗手PON的位置可以选择装备奇迹（下方）和炖菜（上方）。一切准备妥当好，按下Start键任务便开始了。



◀在出击前一定要好好进行整备。

流程攻略

Kami的归还

游戏最初的地点在多奇拉海岸，开始要按照节奏来按下○键，使旗手PON获得力量，在获得PATA的太鼓后，便可使用前进之歌的指令了“□□□○”，一路前进，最后从假面族手中救出了巫女“美典”。



到多奇拉海岸狩猎吧



狩猎是获得素材的重要方式，关卡可以重复挑战。关卡开始获得进攻之歌，利用这个攻击的指令狩猎野猪过关吧。

探索最最最林吧

这是多奇拉海岸附近一片未开发的森林，这里隐藏有假面族的身影。前进途中啪嗒嘭们遇到传说战士——盾兵英灵，在他的帮助下假面族的铁壁工事被轻易瓦解。关底前他化作灵魂升仙，留下盾兵PON的记忆。

训练模式 突破障碍 前往终点

该关卡非主线流程，用来让玩家挑战在一定时间内可以前进多远，途中会有各种障碍。第一次挑战限制时间为100秒，破坏石碑后即可过关（破坏石碑获得使大树迷你游戏出现的道具），之后再次挑战的限制时间变为200秒，奖励道具会出现在终点的宝箱中，随着挑战成绩的提高，可以获得奖励道具会越来越好，其中包括4、5级的素材以及哈丁系、太鼓系珍贵装备。



命中注定在南迦洛山冈相遇

为了寻找盾兵英灵所说的“玛地鲁之芽”，复活生命之树，啪嗒嘭们来到了“南迦洛山冈”，这里他们有了一段命中注定的邂逅。

关卡一开始可以找到CHAKA的太鼓，学会防御之歌。之后遇到被压在巨岩下的英雄，可惜啪嗒嘭们的力量太小，无法撼动岩石，这时一只巨龙过来了，在与它战斗的过程中，巨龙将岩石顶开了，获得解放的英雄迅速将它打退。



训练模式 攻击与防御的练习

该关卡也非主线流程，是让玩家熟悉攻击与防御的时机。关卡中会有3门炮台，炮台发炮的时候就要采用防御之歌进行防御，3回合后炮台停止攻击，此时要立刻用进攻之歌进行攻击，如此反复。最初只有一门炮，随着你给予炮台伤害的增加，2号炮和3号炮会陆续出现，最后战场还会长出草（容易被烧）。给予炮台的伤害越多，也会获得越多的金钱，最后挑战成功的话可以获得素材，其中包括5级素材和巨系、哈丁系、太鼓系装备。

玛地鲁之芽的守护者

会心抵抗率	普通
击退抵抗率	低
硬直抵抗率	稍低
着火抵抗率	普通
冰冻抵抗率	普通
睡眠抵抗率	普通

这次就要来面对之前遇到的那个巨龙了，它的攻击方式主要有吐火和上顶，当它出现攻击预备动作的时候及时防御吧。灵活掌握节奏以及保持Fever可以轻易干掉它。战胜它后取得玛地鲁之芽，生命之树复活了，过关后赶紧造几个盾兵PON出来加强实力吧。（该关卡过关后名称变为**“咚卡拉遗迹的巨龙多咚嘎”**）

注：此后挑战该关卡根据天候的不同，出现的BOSS也会不同。普通天候情况下该关卡为“咚卡拉遗迹的巨龙多咚嘎”，BOSS为蓝巨龙；在雾天情况下关卡名变为“浓雾发生 不屈的巨龙出现”，BOSS为红色的巨龙，实力稍强；在冰雪天情况下（出现几率很低），该关卡变为“终极的巨龙出现了”，BOSS为实力超强的冰龙。

Check BOSS关卡过关后一般可以重复挑战，以获取BOSS的素材。每打过一次，BOSS等级会提升一级，实力得到加强，最高到99级。

浓雾发生 不屈的巨龙出现

当咚卡拉遗迹天候为雾天时，红色的巨龙玛吉咚嘎会在这里出现，它的实力比蓝龙稍强，攻击方式则基本一样。打败它一次后，之后该关卡再次出现时名称变为**“不屈的巨龙玛吉咚嘎”**。

会心抵抗率	普通
击退抵抗率	低
硬直抵抗率	稍低
着火抵抗率	普通
冰冻抵抗率	高
睡眠抵抗率	高



终极的巨龙出现了

会心抵抗率	普通
击退抵抗率	低
硬直抵抗率	普通
着火抵抗率	普通
冰冻抵抗率	无效
睡眠抵抗率	普通

当咚卡拉遗迹天候为冰雪天时，白色的冰龙卡津咚嘎会在这里出现，它的实力相当强劲，属性为冰，吐出的气体带有冰冻属性，它有一招无法回避的攻击方式——“吼叫”，除了防御减低伤害外别无他法。挑战它一定要有相当的实力才行，不过它掉落珍贵道具的几率也是相当高的。由于下雪气候几率很低，不妨进入石碑前存档，进入后发现气候不对就按Start回到标题画面再读档。

谎言森林的假面城寨攻略战

这次正面面对假面族了，途中会遇到传说战士——箭士英灵，在他的帮助下不断突破敌人的防线，到达关底前他也会升仙，留下箭士PON的记忆，过关了便可以制造弓箭兵了。本关没有什么难点，需要注意的是草丛着火后不要急着前进，等火焰熄灭再前进，否则会受伤。

再度打死那家伙

这次要前往纽奇力沼泽，这里有假面族的据点。出战前强化一下兵力吧，补充弓箭PON，装备也赶紧用上。一开始会遇到基哥咚族的拿镰刀的猛将——鹰眼“GON”（上一作的敌人），不过他并不会主动攻击我们，主动撤退了。面对敌人的骑马兵冲刺，盾兵PON的防御是非常有效的。



长满香菇的纽奇力沼泽

狩猎关卡，不过在这里可以获得“雨之奇迹”，只要在提示位置按节奏输入□△□△指令便可，连续4次便可得到。

摩吉吉的逆袭

会心抵抗率	普通
击退抵抗率	无效
硬直抵抗率	普通
着火抵抗率	普通
冰冻抵抗率	普通
睡眠抵抗率	低

本关要对付巨大的怪鸟摩吉吉。它的攻击方式主要是三连啄和下压，看准预备动作提早防御便可，另外要当心每次将它打出硬直后它会撤退，而撤退前会放屁，带有催眠效果。过关后该关卡名变为**“愤怒的怪鸟 摩济吉吉”**。

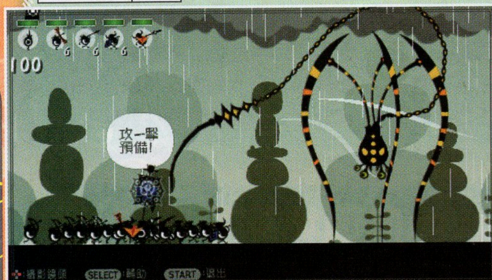
GON的试炼

啪嗒嘭们收到GON的一封信，说他在“刚可罗荒野”等着大家。在那里GON教会大家奇迹之歌，临走前还叮嘱大家利用雨来对付怪物“千秋拉”，他到底是敌是友？

看不见的邪恶之手

会心抵抗率	普通
击退抵抗率	无效
硬直抵抗率	普通
着火抵抗率	普通
冰冻抵抗率	普通
睡眠抵抗率	低

波耶洋盆地出现了看不见的怪物，已经有平民受伤，必须前往那里调查一下。这里终年被雾气笼罩，需要求雨才能看到怪物。原来这是一只长得像蜘蛛的怪物千秋拉，用弓箭和投枪对付它效果不错，另外它对火的耐性很弱。过关后该关卡名变为**“隐身在雾里的怪物千秋拉”**。



决战！贡洛克山

GON发来了一封挑战状，要与啪嗒嘭进行一场决战。结果在与GON对决的时候，假面族从后袭击了GON，GON只有撤退，接下来与假面族战斗的过程中要小心骑兵的冲刺，利用盾牌兵做好防守。在攻略城楼时注意风向，顺风时候进攻最好。

笼罩在岩山上的魔性之雾

狩猎关卡，雨天主要是野猪和鸟之类的怪物，可获得低级牙素材，雾天进入的话会出现蝙蝠，可获取低级皮素材，需要注意打死金色蝙蝠可以获得一张“满是泥巴的地图”，从而开启新的关卡——**“原野的秘境 达恰拉遗迹的守护者”**。

原野的秘境 达恰拉遗迹的守护者

会心抵抗率	普通
击退抵抗率	无效
硬直抵抗率	低
着火抵抗率	普通
冰冻抵抗率	普通
睡眠抵抗率	低

这里是大蜘蛛的亚种——达拉秋拉，它有一招即死招，就是抓住小兵吸取生命，如果被抓住了只有加强攻击，有可能打出硬直，这样他就会放开。在这里可以获得最高等级的牙素材。过关后该关卡名变为**“恐怖的怪兽达拉秋拉”**。

剑之峰爱吉吉断崖的要塞

“想知道实情就打倒假面，飞上天吧。”这是GON给大家的指引。

本关是与假面族进行的战斗，敌方有不少塔楼和弓箭手，多多注意风向，最后一个塔楼还安装了一个炮台，趁着发射炮弹的间隙发起进攻吧。本关之后可重复挑战。

云魔人法拉曼达拉守护的天空

本关开始出现假面族的鸟兵，要打中他们要费点功夫，不过这还不是最麻烦的，巨大的云魔人才是真正的威胁，它每隔一个回合就会吐出一圈带有冰冻效果的云，给我方造成极大损伤，再加上不断涌现的假面族敌人，本关的挑战难度不低，实力不济的话还是在前面多刷素材和装备以及升级兵种吧。

神明居住的天空之城

翻越云海，战胜了巨大的云魔人，啪嗒嘭一族发现了一座浮在空中的城堡。本关请一定带上盾牌兵，因为敌方有大量的骑兵不断进行冲击，利用盾牌兵的防御能有效地防止阵地被冲乱。本关假面族的鸟兵、米茄兵开始大量出现。关底出现一株巨大的植物——“暗黑之树”，同时“暗黑英雄”也出现了，好在这时GON出现帮助我方。本关需要不断攻击暗黑之树的核心，打破封印才行，敌人是不断出现的，所以本关可以用来刷装备。



解除了封印，暗黑之树绽放了光芒，暗黑英雄撤退了。GON说受到了神明的指引帮助啪嗒嘭，要拯救暗黑英雄的灵魂。

监视塔和两个假面

终于突破了天海城天提拉的啪嗒嘭们，来到了一片被白雪覆盖的银色世界，本关天候非常糟糕，漫天暴风雪，经常会将士兵冻住。而敌方一位飞鸟将军从暗黑之星出现，从他口中得知这都源于冰雪之塔。随着一路前进，发现是冰雪之塔不断制造风雪，只要将冰雪之塔打坏便可，塔里的敌人仍然是不断出现的，破坏冰雪之塔后可以获得“冰雪奇迹”。本关弓箭手完全不能发挥作用，建议换成别的兵种。

在布留恩雪原啼叫的小羊和羊妈妈的怒气

冰天雪地的狩猎关卡，可获得牙素材，在临近关底的位置有一只绵羊一样的生物，攻击它会分裂出小羊，将小羊全部干掉它就会暴走成怪物（还是很水），打死它后可获得一张地图（无法开启的宝箱），这样可以开启新的地图——奈欧凯因遗迹。

奈欧凯因遗迹的觉醒

本关需要对抗守护古老遗迹的石头巨人BOSS，在关卡开始便可学会新的“撤退之歌”，在对抗BOSS时可以发挥作用。在BOSS发射激光以及下压的时候即使撤退。过关后该关卡名变为**“自然力的巨神多凯因”**。

贯穿大冰壁的大作战

冰之森夏拉拉的冰壁天花板非常低，弓和枪都发挥不了作用，还有发射雪球的炮台，所以以盾兵PON、骑兵PON、大大PON为方阵前进最好，另外种族建议转职为冰雪抵抗力高的，英雄建议转职为大大PON，“转转乐”威力惊人。本关黑暗英雄骑上了马，防御好他的冲刺。当突破第三层冰壁后，假面族的大大PON将军（楸型咚）出现，他会隔一段时间震一次地，由于打不死他，不用管他，往前进攻吧。



打倒冻结的古代生物 曼波士

会心抵抗率	普通
击退抵抗率	无效
硬直抵抗率	普通
着火抵抗率	低
冰冻抵抗率	无效
睡眠抵抗率	高

本关对抗冰原上巨大的红色猛犸，由于它动作迟缓，而且怕火，打起来并没有什么难点。过关后该关卡名变为**“可机卡机的巨象曼波士”**。

奇拉里星和黑星

堤库峡谷是英灵沉眠的古战场，埋葬着武艺高强的啪嗒嘭勇者，来到这里的啪嗒嘭们遇到了神奇的奇拉里星。

本关开始前一定记得带上箭士PON，否则很可能过不了关。关卡开始有一座塔，让箭士PON将塔上的灯笼打破，金色的奇拉里星被解救了，为了感谢大家，它送给大家“黑星”以及大量金钱，这时那个老是与我们作对的“黑星”也出现了，奇拉里星讥讽了它一番后离去了。本关记住不要走得太快，星星不动你就不动，星星前进你就前进，前进的时候注意不要超过它就OK。



曼波遗迹里的原始尖牙

会心抵抗率	普通
击退抵抗率	无效
硬直抵抗率	普通
着火抵抗率	低
冰冻抵抗率	无效
睡眠抵抗率	高

在上一关获得“黑星”后这个关卡也在地图中出现了，这是比之前那只红色猛犸更厉害的蓝色猛犸象，不仅血更厚，攻击方式也更具威胁，鼻子喷冷气、下压等攻击方式的预兆都比较明显，提早防御或撤退都没问题，需要注意的是冲刺上顶的预兆动作很不明显，头是稍稍向下低，一定要注意观察。在这里可以刷到最高品质的肉。过关后该关卡名变为**“现存最古老的守护者 曼波罗士”**。

冥界之门开启的记忆

黑暗英雄选择在此与啪嗒嘭们决战。黑暗英雄将灵魂卖给冥界之门巴巴安，获得了强大的力量，但最后还是倒在了啪嗒嘭一族的面前。

本关有一定难度，刚开始时黑暗英雄带着几个拿着冰枪、眠枪的枪兵杀上来，一下子打乱了我们的阵脚，接着冥界之门出现，每隔两三个回合几束激光，接着是乱箭，注意观察，隔两三回合进行防御。冥界之门倒塌后，黑暗英雄也就不能无限复活了，干掉他可以得到他手上的轰冰之枪。



开始的爆心地

本关要面对魔族那个大大PON（楸型咚），这家伙皮厚肉糙，手拿哈丁之锤，极难对付，而且后期还会不断出现增援的假面士兵，如果整体实力不够的还是刷刷素材增强兵力的。或者将英雄转职为盾牌，利用Fever完全防御的特性与之对抗，不过要做好打持久战的准备。

战胜楸型咚后可以获得哈丁之锤，这绝对是暴力武器，让英雄转职为大大PON后手持这个“转转乐”，人挡杀人，佛挡杀佛。

站在世界肚脐的邪恶之心

会心抵抗率	普通
击退抵抗率	高
硬直抵抗率	普通
着火抵抗率	低
冰冻抵抗率	无效
睡眠抵抗率	高

那是过去被称为世界肚脐的圣地，覆盖着肚脐的卵碎裂后，从开启的地底喷出了冥界的邪恶东西……啪嗒嘭们究竟会在这里遇到什么可怕的东西呢？

任务开始可以获得跳跃之歌，躲避敌人的手段又多了一个。本关BOSS就是上一代的最终BOSS，恶魔嘎鲁鲁，同样可以变身，有两种形态，每种形态打倒两次才能过关。需要注意的是第一形态有即死攻击，当它右爪前伸的时候就是预兆，Fever状态下的英雄最容易中招，迫不得已的话就中断指令吧。过关后该关卡名变为**“冥界的随从 嘎鲁鲁”**。



火山梅拉拉的不死鸟

会心抵抗率	普通
击退抵抗率	无效
硬直抵抗率	普通
着火抵抗率	无效
冰冻抵抗率	低
睡眠抵抗率	低

火山梅拉拉的传说记载了伟大的火精灵从大锅子中抓出摩吉吉的肉，给予其永远的生命并让它作为守护者。

本关BOSS是火属性的大鸟费尼奇，攻击方式与之前的大鸟没有什么不同，最怕冰冻属性，在HP降为一半时很容易被冻僵，整体实力不高。过关后该关卡名变为**“火之岛费尼奇”**。

越过可拉阿坎沙漠

麻烦的沙漠关卡来了，本关一定要带上雨之奇迹。本关敌人全部都用火属性武器，加上丢火球的魔法PON，很是讨厌，建议前方让英雄大大PON顶着，后方让弓箭手、喇叭PON、魔法PON等兵种远程攻击。关卡中途的提示版过后，地形开始喷射岩浆，此时一定要利用雨之奇迹通过，之后出现敌方炮台，利用顺风先用远程攻击搞定吧。

可拉阿坎炙热沙漠的巨大生物

会心抵抗率	普通
击退抵抗率	无效
硬直抵抗率	普通
着火抵抗率	普通
冰冻抵抗率	高
睡眠抵抗率	低

本关面对是太古遗迹的守卫者，长得像毛毛虫一样的巨大生物。此怪物会吐火、地震等招数，多用跳跃进行躲避，推荐远程兵和对抗比较好。该怪物对睡眠的耐性很低。过关后该关卡名变为**“沙漠之王 札古奈鲁”**。

席卷沙漠的暴风雨之谜

打过前面关卡后本关自动出现，狩猎关卡。一定带上雨之奇迹。中途出现提示，按提示输入□□△圈，可以获得“顺风之奇迹”。这里的蜗牛可以获得种子素材，造魔法PON必须用到。



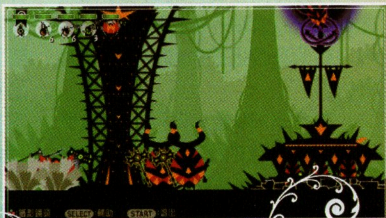
耶可拉绿洲争夺大战

假面族的一大据点耶可拉绿洲里的机械塔风车形成了强烈的逆风，让啪嗒嘭们的弓箭都失去了效果。不过只要有了“追风的奇迹”，形势立刻逆转了。一开始假面族大批远程部队杀到，他们的睡眠武器相当烦人，不过只要打退他们的进攻可以立刻得到全回复药瓶，因此并无太大难点。在关底有一个巨大的绿色风车，不断刮逆风，而且风车下部会不断喷火，靠近的话损伤惨重，如果想稳妥起见就发动“顺风的奇迹”让弓箭手站在远处射垮它，如果想热血一点，就让大大PON英雄直接冲吧。注意如果不破坏风车，风车里会不断出现机械PON敌人，从他们身上可以刷出多种道具。

假面之国与三神将

假面国的大军在国境附近集结，啪嗒嘭们决定到敌人的阵营一探究竟，躲在草丛里默默地行军吧。开始不要按出Fever，否则会死得很惨，在草丛中一路前进到塔楼那便可，可以看到假面族的三神将在那里开会，还提到了“投石机”。很快这3人便带着一部分人离开了。

此时可以开始进攻了，打破了祭台后，假面族的首领“欧面·假面”出现了，那是一个浮在空中的面具，带上红色面具是放火，紫色面具是吐睡眠气，由于不能攻击到它，只有适时躲避，这样不断前进打破几道铁壁就过关了。



乱乱森林的守护者

敌人是有着3只触手的巨大植物，在前作就有登场，主要的攻击方式是睡眠气体、下压和吃人，吃人的前兆是3只触手高举并且一张一和，一次可以干掉3个人，请及时躲避，如果不慎被抓了之后一定要全力攻击，打出硬直可以救下。由于是植物，弱点是火。本BOSS可以获得种子素材，要造魔法PON和飞鸟PON的少不了要多来刷刷。过关后该关卡名变为**“吃PATAPON的植物 修可鲁”**。

会心抵抗率	普通
击退抵抗率	无效?
硬直抵抗率	普通
着火抵抗率	低
冰冻抵抗率	普通
睡眠抵抗率	无效

超级绝望

假面国城墙索库西，不论谁来入侵都屹立不倒，紧闭的门扉里密藏着死亡的秘密……在恶劣的风雪气候中，啪嗒嘭们向着假面族的国境内进发，突破了层层防线后，在他们面前的是一座巨大的机械城堡，大炮，千斤闸，源源不断的敌人……这是一道无法逾越的城门，难怪被称为“超级绝望”。本关无法战胜……失败后有新的剧情发生。

夺回基哥咚的投石机吧

要想攻破那道绝望之门，必须利用GON为我们准备的“投石机”来攻城，但就在这时，“投石机”被假面族抢走了，啪嗒嘭们要去剑之峰爱吉吉断崖夺回投石机。

投石机一开始在敌方手里，会攻击我方，尽快前进到投石机那里便夺回了，很快它就开始发挥作用了，虽然攻击频率很慢，但发射一发就一千多的伤害，而且距离超远，攻击塔楼相当好用。本关没有什么难点，只要当心关底附近的草丛，着火后不要慌忙前进。

盾之神将 诺面

本关要面对假面三神将之一的盾之神将“诺面”，由于是在雪原上战斗，风雪很容易使我方结冰，加上敌方还有喷冰的水管，所以兵种做好调整，找冰冻抗性高的。本关没有什么太大难点，关底有一段冰壁，远程武器无法发挥作用，所以近战兵种做好配备。盾之神将打死后有可能得到“哈丁之剑”或“哈丁之盾”。另外，本关有“美典”坐马车随行，要保护好她的安全，前进速度不能太慢。

枪之神将 奇面

这次要护卫投石机穿过莫亚坎沙漠，这里阻止大家的是假面三神将之一的枪之神将“奇面”，过去曾讨伐过“英雄DON·剑士PON”。

本关一定要带上雨之奇迹，关卡中途告示牌开始就要开始保持下雨状态了，而且一直到关底。敌方有不少远程兵种，且多为火属性武器，对我方的马车威胁颇大，建议配备骑兵，冲开敌人防线，另外己方兵种耐火性要有保证。枪之神将攻击力颇高，一枪就可以秒杀我方后方兵种，而且是攻击士兵，做好防御（一般他每隔3回合攻击一次），杀死他有机会获得哈丁之枪或哈丁头盔。

杖之神将 虎克面

本关面对三神将中的最后一个——杖之神将，每隔三个回合他就会使用一次闪电魔法，如果中了的话，后方那些防御力低下的远程兵种不死也重伤，不过他释放之前口中会有固定台词，提前做好预防吧。本关仍然要保护好美典马车，敌方也是以远程兵种居多，最后干掉3块大铁壁后，再干掉杖之神将便可，他的HP很少，杀死后有机会获得哈丁之杖或哈丁之靴。

本关过关时可以获得“方形车轮”，从而开启新的关卡“古奈古奈鲁的守护者”。

奈古奈鲁的守护者

沙虫的亚种，经常使用翻滚，没有太大难点，可以多用远程武器来对付它，另外它睡眠耐性很弱。过关后该关卡名变为“巨大的多加古奈鲁”。

会心抵抗率	普通
击退抵抗率	无效
硬直抵抗率	普通
着火抵抗率	普通
冰冻抵抗率	高
睡眠抵抗率	低

迎向超级希望的抛物线

有了投石车后之前的“超级绝望”变成了现在的“超级希望”，终于可以让投石车发挥实力了，不过投石机很脆弱，需要保护好，本关最好带上“顺风的奇迹”。建议前军为盾牌，后方配置弓箭、米茄，这样只要不断采取防御指令，利用远程投石车和弓箭攻击便可，投石车的射程相当远，隔一个屏幕都可以攻击，加上本关还有基哥咚增援的战车，前期打起来势如破竹，不过在巨大的城门前还是要小心，发动顺风奇迹慢慢砸门吧。



胜利后获得“解不开的卷轴”，出现新的BOSS关卡“库库巧巴遗迹的愤怒之爪”。另外过关后该关卡名变为**“迎向真正的超级希望的抛物线”**。不过再次挑战时基哥咚的援军不再出现，要想过关一定要保护好投石机。

库库巧巴遗迹的愤怒之爪

在假面城门得到的卷轴显示，库库巧巴遗迹有最强的头目存在，终极的头目得到了新的力量现身了。本关要挑战的是巨大的螃蟹，其可算是本游戏中的最强BOSS。在关卡最开始可以获得新的歌——治愈之歌，而这个指令在本战中将是不可或缺的。

BOSS的攻击方式主要有4种：1.睡眠水泡，前兆动作为高举双钳晃动，由于睡眠气泡的攻击会提前半个回合，如果看见预兆动作再进行跳跃或者回避是一定来不及的，所以在看见前兆时就必须使用治愈之歌，这样即使被催眠了，下一回合也会立刻回复，然后再进行躲避，这是对本战BOSS的最大要点；2.即死气泡，前兆动作为站立，然后从身体下部吐出5发气泡，中了的话即死，提前跳跃或者回避即可；3.钳子下击，攻击力极高，棋手PON中了立刻就挂，前兆动作为高举双钳晃动（与吐睡眠泡的前兆动作不同之处在于双钳张合频率不同），提前回避即可，由于此招的前兆动作与睡眠气泡的前兆动作类似，大家一定要观察仔细才行；4.即死钳，夹起身前的一名士兵，即死攻击，前兆动作为双钳前伸，此招多在BOSS被冰冻后使出，提前跳跃或者回避即可。过关后该关卡名变为**“灼热之爪库库巧巴”**。

会心抵抗率	无效（部位破坏后变为普通）
击退抵抗率	无效
硬直抵抗率	低
着火抵抗率	普通
冰冻抵抗率	低
睡眠抵抗率	普通



又来了？美典被绑架了

因为啪嗒嘭们侵略而被逐出国外的假面族伤兵绑架了在战场上闲逛的美典，啪嗒嘭们必须追上莫亚坎沙漠的那驾武装马车，拯救美典。

关卡开始后，美典被敌人关在马车中不断前进，我们的目的就是冲破敌人的拦截，追上马车。玩过前作的玩家对此关的注意要点不会陌生，要保护好关在马车中的美典不受伤害，最重要的是不能让马车着火，所以我方不能携带火属性武器，不能有火属性兵种（米茄PON，魔法PON）及火属性职业（牛角、猴子）。此外一定要带上雨之奇迹，因为后半程的沙漠岩浆地形一定要下雨才能通过。关卡最后会有一个炮楼，只要突破了这里便可打垮马车救出美典。（汗一下中文版的翻译，美典满口就是**“奴家奴家”**。）

冥界的新兵器在此现身

欧面·假面在此召唤了冥界的新兵器，不过这个机械BOSS行动缓慢，由于上身过于沉重，硬直耐性很低，经常会被打得倒地，所以选择机械PON、骑士PON、大大PON等近战兵种比较合适。（英雄转职为机械PON，发动必杀技后对它有奇效。）它的攻击方式主要有机枪扫射、炸弹、大铁球、大炮4种，攻击前一般都会发出特别的声音，而前兆动作的差别很小，不太好判断，不过在它攻击前都会停顿一回合，此时注意撤退躲避即可（不建议高跳，因为铁球能砸到高处）。过关后该关卡名变为**“冥界的机械巨兵 茄诺基亚斯”**。

会心抵抗率	无效
击退抵抗率	低
硬直抵抗率	普通
着火抵抗率	无效
冰冻抵抗率	普通
睡眠抵抗率	无效



永远的黑星PON



啪嗒嘭们终于回到了故乡，那里曾是他们的诞生地，但现在成为假面统治的废墟。

本关敌方又出现了一座魔界战车，主要的攻击方式有大炮和3连弓箭，大炮带有着火效果，而3连弓箭带有击退效果，还要当心车头的车轮，一通旋转能让靠近的士兵损失惨重。另外由于本关有大量的鸟兵登场，我方部队最好配备有箭士PON和米茄PON。建议前军还是盾牌PON进行防御，利用后方的远程兵种配合顺风奇迹进行攻略比较好。过关后该关卡名变为**“冥界战车史加更古改”**。

真正的超级兵器 活生生的要塞之战

挑战“冥界战车史加更古改LV3”后可以获得“软绵绵的石板”，从而开启本关卡“真正的超级兵器 活生生的要塞之战”。

BOSS是从太古召唤而来的冥界战车，算是之前机械巨兵“茄诺基亚斯”的改进型，基本攻击方式差不多，不过增加了一招“超·死灭炮”，前兆动作为顶部伸出一个巨大的炮管，对地面发射后，犹如核弹一般屏幕全白，拥有全灭我方的恐怖威力，不过只要及时跳跃就没关系。过关后该关卡名变为**“活生生的要塞加农迪亚斯”**。

会心抵抗率	无效
击退抵抗率	低
硬直抵抗率	普通
着火抵抗率	无效?
冰冻抵抗率	普通
睡眠抵抗率	无效

Once U PON a Time in PATA -Pole

啪嗒嘭们为了取回失去的记忆，要前往曾经的啪嗒嘭王国，而欧面·假面在这里等待着他们的到来……

本关要面对的是假面族的首领欧面·假面，由于他始终飘浮在空中，所以最好配备远程兵种。欧面·假面的攻击方式有4种，发动攻击前他都会更换面具并说出固定的台词，所以根据台词来进行判断并躲避吧。（要注意在有剧情的地段，BOSS会因为要说剧情台词而不说攻击台词，在这些地段要倍加小心。）

“尝尝冰冷的拳头吧！”降落到地面发射冰柱，可利用跳跃躲避。

“咦！面具跑到哪里去了呢？”发动睡眠气体，利用跳跃或撤退躲避。

“转吧，转吧，火圈快转吧！”，释放5个旋转火球，利用跳跃或撤退躲避。

“寄宿到我手上吧，闪电老伯。”召唤巨大的锤子砸地，利用撤退躲避。

一路前进的过程中可以了解过去那段历史，多年前欧面·假面入侵啪嗒嘭王国企图绑架公主，公主在神明的和基哥咚一族的帮助下得以逃脱，而曾经的HERO为了拯救公主戴上了面具，由此获得了强大的力量，但同时也失去了记忆。现在大家终于到了报仇的时候了，欧面·假面在大家的猛攻下灰飞烟灭。



让PATAPON灭亡的大恶魔

渴望爱，因为妒忌啪嗒嘭而与恶魔交易的男子，因为被诅咒的假面而获得了永远的生命，于是身为元凶的大恶魔开始毁灭世界。

游戏的最终BOSS终于出现了，长得像一只狗，不过可以变身为魔人发动即死攻击。需要小心它催眠气体，前兆动作为头低下，不过如果等到它的头低下再进行回避是来不及的，就跟之前的那个螃蟹一样，看到前兆时必须立刻使用治愈之歌。解除催眠状态，之后再躲避。它还有一招后退疾冲，当他后退时，下一回合会立刻前冲，然后马上爪击，需要注意的，它刚开始后退时不要“撤退”，应在下一回合输入“撤退”，否则它冲过来时会紧贴棋手PON，接下来的爪击就避不开了，其他没什么难点。过关后该关卡名变为**“诅咒假面的大恶魔 迪旦假面”**，重复挑战到LV11时，BOSS攻击方式会增加。

会心抵抗率	普通
击退抵抗率	无效
硬直抵抗率	普通
着火抵抗率	普通
冰冻抵抗率	普通
睡眠抵抗率	?

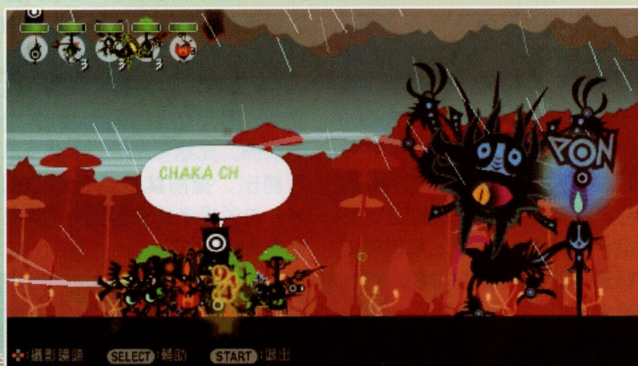


灰色的彩虹和潜藏的面目

会心抵抗率	普通
击退抵抗率	无效
硬直抵抗率	普通
着火抵抗率	普通
冰冻抵抗率	普通
睡眠抵抗率	?

打过LV3的迪旦假面可以获得“灰色的彩虹”，于是这个隐藏关卡便会出现，挑战最终BOSS迪旦假面的亚种兹旦假面。

该BOSS去除了“魔人捕食”即死攻击，增加了召唤陨石和兽型捕食，召唤陨石必须尽快攻击从而打断它，兽型捕食是对多人的即死攻击，前兆动作为身体后倾，提前撤退躲避。过关后该关卡名变为**“里假面的大恶魔 兹旦假面”**。



素材一览

等级	肉	皮	牙	骨	矿石	木材	野菜	种子	合金	液体
LV.1	硬梆梆的肉	肥滋滋的皮	弯弯的牙	一般的骨头	石块	常见的树枝	大眼卷心菜	卡斯种子	混杂的合金	一般的液体
LV.2	软绵绵的肉	硬梆梆的皮	尖尖的牙	坚硬的骨头	叮叮铁	萨古阑	叫喊罗卜	悠加种子	坚硬合金	苦涩的液体
LV.3	上等肉	滑溜溜的皮	粗糙的牙	巨大的骨头	基碳矿	彼若基	热乎乎南瓜	巨大的种子	上等合金	刺激的液体
LV.4	谜之肉	稀有的皮	谜之牙	欧达魔的骨头	米斯里鲁	冶基杉	松茸菇	比比种子	魔法的合金	彩虹色的液体
LV.5	恶魔的肉	恶魔的皮	恶魔的牙	恶魔的骨头	阿达曼曼	波带树	咕榴莲	玛地鲁的种子	恶魔的合金	恶魔的液体
入手BOSS	猛犸象系	恶魔嘎鲁鲁系	蜘蛛怪系	怪鸟摩吉吉系	巨龙系	多凯因	沙虫系	植物怪修可鲁系	机械兵器系	大螃蟹

迷你游戏介绍

迷你游戏的开启需要在流程中获得特殊的头盔，共有7个。通过玩迷你游戏可以来赚取素材，迷你游戏都有3个等级，当你完美通过低等级两三次后，高等级的慢慢开启。

摇树游戏

获得方法：练习关卡“突破障碍 前往终点”中破坏石碑即可获得。

游戏奖励：可随机获得1～4级的肉、木材、牙、皮和骨头。

游戏方式：根据大树叫出的“啵啵啵”的节奏来按下○键。



农夫游戏

获得方法：“隐身在雾里的怪物 千秋拉”关卡中打败LV3的蜘蛛可获得。

游戏奖励：获得1～4级的野菜（LV1游戏获得1、2级野菜，LV2级游戏获得3级野菜，LV3级游戏获得4级野菜）。

游戏方式：类似大家所熟知的《太鼓之达人》，当绿色的圆圈经过竖线的时候按下○键即可。

厨师游戏

获得方法：“火之鸟费尼奇”关卡中打败LV3的火鸟可获得。

游戏奖励：获得1～5级的炖菜。

LV	无失误	失误1次	失误2次
1	国王的炖菜	好吃的炖菜	难吃的炖菜
2	神明的炖菜	好吃的炖菜	难吃的炖菜
3	恶魔的炖菜	国王的炖菜·好吃的炖菜	难吃的炖菜

游戏方式：火炉会随机从左右两边的盘子中抽出食材抛向空中，在落进火炉之前按下○键将它们切成两半。

炖菜效果一览

难吃的炖菜	HP+20
好吃的炖菜	HP+40，攻击力+1–1
国王的炖菜	HP+60，攻击力+2–2，会心率+20%
神明的炖菜	HP+100，攻击力+5–5，着火、睡眠耐性+10%，会心率+20%，击退、硬直、着火、睡眠发生率+10%
恶魔的炖菜	HP+150，攻击力+18–18，硬直、着火、冰冻、睡眠发生率+20%

敲钟游戏

获得方法：“神明居住的天空之城”关卡中胜利后可获得。

游戏奖励：获得金钱。

游戏方式：和农夫游戏一样的操作方式，游戏开始前将素材交给对方，在游戏过程中打击到的就是金币，游戏最后根据打击次数以及素材等级来决定获得的金钱数量。

液体调配游戏

获得方法：“可机卡机的巨象曼波士”关卡中打败LV3的红色猛犸即可获得。

游戏奖励：获得1–4级的液体。

Lv	液体
1	一般的液体、苦涩的液体
2	苦涩的液体、刺激的液体
3	苦涩的液体、彩虹色的液体

游戏方式：和农夫游戏一样的操作方式，只不过多了一个□键按钮。红色代表○键，蓝色代表□键，出现长条的时候按紧相应的按键不要放开就可以了。



敲脚趾游戏

获得方法：练习关卡“训练模式：攻击与防御的练习”首次通过的报酬。

游戏奖励：获得1～4级的矿石（LV1游戏获得1、2级矿石，LV2级游戏获得3级矿石，LV3级游戏获得3、4级矿石）。

游戏方式：类似摇树游戏，在听完旋律后按照相应节奏按○键敲出就可以。

打铁游戏

获得方法：“现存最古老的守护者 曼波罗士”关卡中打败LV3的猛犸象亚种可获得。

游戏奖励：获得1～5级合金或者神系、魔系装备。

Lv	使用素材	无失误	失误1次	失误2次
1	叮叮铁	坚硬合金	混杂的合金x2	混杂的合金
2	叮叮铁	上等合金	混杂的合金x3	混杂的合金x3
	米斯里鲁	神系装备（全取得后为魔法的合金）	上等合金	上等合金
3	叮叮铁	魔法的合金	坚硬合金	无
	阿达曼曼	魔系装备（全取得后为恶魔的合金）	恶魔的合金	魔法的合金



游戏方式：选择需要打造的矿石，开始后根据“嗨、嗨”的节奏按○键打造矿石，时机敲打正确的话会有“叮”的音效，否则是闷响，如果不慎敲打到炼炉老爷爷的头会立刻结束。游戏比较难，请参看右边节奏表。（○为敲击，○○为连击，×为不敲）

LV1	
慢	○-○-○-×-|○-○-○-×-|○-○-×-○-
中	○-○-○-×-|○-×-○-○-
快	○-○-○-○-|○-×-○-○-|○-×-○-○-|○-○-○○-○-
最后	○-○-○-○-
LV2	
慢	○-○-○-○-|○○-×-○-○-|○-○-○○-×-
中	○-○-○○-×-|○-○○-○○-×-
快	○-○-○-○○-|○-○-○○-○○-|○-○-○-×-|○○-○○-○○-○-
最后	○○-○-○-○-
LV3	
咦	○-○-○-○○-|○-○-○○-○○-|○-○-○-○○-|
中	○○-○○-○-×-|○○-○○-○-○○-
速	○-○○-○-×-|○○-○-○○-○○-|○○-○○-○○-○○-|○○-○○-○-×-
最后	○-○-○-○○-

联机模式

游戏支持最多4人联机，联机模式下玩家只能控制自己的英雄，要与其他的3位英雄一起护送蛋到终点，必须要在规定时间内达成才行。联机模式一个人玩也可以，其他3名英雄将由CPU控制。在该模式下可以获得英雄面具、COM英雄、素材、装备等等，而该模式对节奏的要求比较严格（相当于NORMAL难度），所以挑战性很高。当将蛋送到终点后还要一起玩孵蛋的迷你游戏，根据节奏和指令来按键，最后根据成绩来决定获得的奖励。联机模式共有30个关卡，需要在正常流程中获得对应的“蛋”来开启。

关卡名	蛋的入手方法
哆咚嘎大战的蛋	咚卡拉遗迹的巨龙多咚嘎LV2
玛吉咚嘎大战的蛋	浓雾发生 不屈的巨龙出现
卡津咚嘎大战的蛋	究极的巨龙袭来
假面要塞攻略战的蛋	谎言森林的假面城寨攻略战LV2
摩济吉吉大战的蛋	摩吉吉的逆袭
千秋拉大战的蛋	看不见的邪恶之手
达拉秋拉大战的蛋	原野的秘境 达恰拉遗迹的守护者
剑之峰断崖战的蛋	剑之峰爱吉吉断崖的要塞
法拉曼达拉大战的蛋	云魔人法拉曼达拉守护的天空
大冰壁要塞战的蛋	贯穿大冰壁的大作战LV2
卡因大战的蛋	奈欧凯因遗迹的觉醒
多凯因大战的蛋	自然力的巨神多凯因LV5
曼波士大战的蛋	打倒冻结的古代生物 曼波士
曼波罗士大战的蛋	曼波遗迹里的原始尖牙
果鲁鲁大战的蛋	站在世界肚脐的邪恶之心
嘎鲁鲁大战的蛋	冥界的随从 噶鲁鲁LV5
费尼奇大战的蛋	火山梅拉拉的不死鸟
扎古奈鲁大战的蛋	可拉阿坎炙热沙漠的巨大生物
绿洲大争夺战的蛋	耶可拉绿洲争夺大战LV2
修可鲁大战的蛋	乱乱森林的守护者
修修可鲁大战的蛋	吃PATAPON的植物 修可鲁LV5
假面城门战的蛋	迎向真正的超级希望的抛物线LV2或超级绝望
多加古奈鲁大战的蛋	奈古奈鲁的守护者
秋吉纳大战的蛋	库库巧巴遗迹的愤怒之爪
秋吉古大战的蛋	灼热之爪库库巧巴LV5
茄诺基亚斯大战的蛋	冥界的新兵器在此现身
冥界战车大战的蛋	冥界战车史加更古改LV2
加农迪亚斯大战的蛋	真正的超级兵器 活生生的要塞之战
迪旦假面大战的蛋	让PATAPON灭亡的大恶魔
兹旦假面大战的蛋	灰色的彩虹和潜藏的面目



心得补充

高效刷素材的方法



当BOSS被打出硬直时，它就会掉落素材或者装备，刷素材的原理就是有效利用这一点。派出硬直发生率高的兵种来对抗BOSS，BOSS甚至会因为不断受到硬直攻击而被“锁”住，不断掉下素材，过关时你可以在屏幕上看到壮观的景象——满屏幕的素材，这就是刷素材的精髓。游戏中大树是最适合刷素材的兵种，因为大树拥有全种族中最高的硬直发生率（10级超过200%），可以不断让BOSS硬直。由于硬直攻击的发生率与伤害值无关，所以刷素材时应装备上最差劲的武器，免得BOSS很快死掉。刷素材的部队配置一般为攻击频率高的职业，比如骑兵PON、箭士PON，不宜带上太多部队，只要能保证锁住BOSS就行，有些BOSS甚至只要一个大树骑兵英雄或者大树箭士英雄就可以锁住。当BOSS陷入冰冻或睡眠的异常状态时再打出硬直的话，它就会掉落高级素材甚至是极品装备。所以刷素材时也可以有意配置一些具备异常状态攻击的兵种。

游戏中的装备

游戏中存在一些红色以及黄色的极品装备，它们是太鼓系、哈丁系、巨系、魔系、神系，其中太鼓系、哈丁系、巨系装备可以在BOSS战中随机获得，魔系和神系装备只能通过打铁的迷你游戏来获得。要想让BOSS高几率地掉落太鼓系、哈丁系、巨系装备，就有效的当然是让BOSS陷入冰冻或睡眠的异常状态时再打出硬直。这些极品装备每样只能取得一件，比如哈丁之锤，在流程中取得后一件后之后便不能重复获得。

治愈之歌的BUG

游戏中所有的指令都是4拍输入，但是治愈之歌（□・○・×・△）却可以在3拍内输入，即□・○×△，好好利用的话可以尽早进入Fever状态，不过该BUG在联机模式中无效。

秘技大放送

星球大战 原力释放

美版 **游戏原名** Star Wars:The Force Unleashed

○隐藏密码



在游戏中暂停后，进入密码输入画面，输入下面的密码就可以获得各种隐藏要素。

密码	效果
MANDALORE	开启雷姆・寇塔
WOOKIEE	开启父亲的长袍
DANTOOINE	开启绝地武士正装
KORRIBAN	开启西斯潜行者盔甲
HOLOCRON	开启西斯长袍
YELLOWJCKT	开启雅汶星卢克
JEDIMASTER	开启梅斯・温杜
SERENNO	开启杜库伯爵
AAYLA	开启艾拉・塞库拉
MAVERICK	开启魁刚・金
ACOLYTE	开启阿莎洁・凡翠丝
BENKENOBI	开启欧比旺・肯诺比
MARAJADE	开启玛拉・贾德
TOGRUTA	开启莎克・提
ZABRAK	开启达斯・摩尔
SCOUNDREL	开启蓝多・卡瑞辛
STORMTROOP	开启特种兵
ITSATWAP	开启阿卡巴将军
HIDDENFEAR	开启达斯・佛波丝
LEGION	开启 501 军克隆士兵
TK421	开启帝国暴风兵
KLEEF	开启克里夫

密码	效果
INTHEDARK	开启帝国影兵
NERFHERDER	开启韩・苏洛
SITHLORD	开启达斯・维达
CHOSENONE	开启天行者安纳金
T16WOMPRAT	开启天行者卢克
GRANDMOFF	开启解锁所有服装
LIGHTSABER	开启增加光剑攻击力
SPEEDER	开启获得 100 万原力点数
VERGENCE	开启原力无限
TYRANUS	开启获得全技能
KATARN	开启原力槽上限最大
COUNTDOOKU	开启所有技能满级
CORTOSIS	开启上帝模式
HOLOGRAM	开启 Proxy
MARISBROOD	开启 Maris Brood
NOTIMO	开启 Chop'aa Notimo
PALPATINE	开启 Emperor Palpatine
PAUAN	开启 Darth Desolous
ECLIPSE	开启 Juno Eclipse
SHOCKTROOP	开启 Heavy Trooper
SECURA	开启 Twi'lek
DREXLROOSH	开启 Drexl Roosh

N+

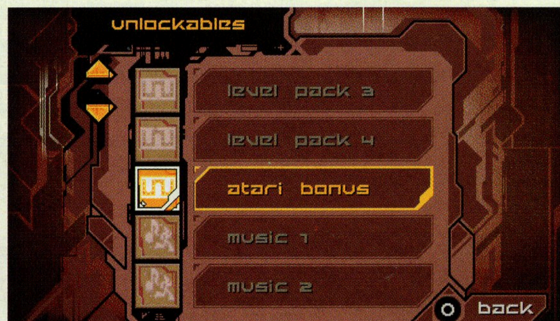
美版 **游戏原名** N+

○额外关卡

在主菜单中的“Unlockables”选项中按住 L 键和 R 键不放，再输入“×、○、×、○、×、×、○”，就能激活 45～49 这 5 个“雅达利奖励关”，这些关卡难度非常高，玩家可以挑战一下。

○解锁要素

游戏中大部分要素需要玩家完成一定的关卡或是收集一定数量的金块才会出现。



隐藏要素	解锁方法
红色人物	完成第 1 大关或收集 300 个金块
蓝色人物	完成第 2 大关或收集 500 个金块
绿色人物	完成第 3 大关或收集 700 个金块
粉色人物	收集 5000 个金块
紫色人物	收集 1000 个金块
金色人物	完成前 45 大关
地图包 1	收集 2500 个金块
地图包 2	收集 3000 个金块
地图包 3	收集 3500 个金块
奖励音乐 1	收集 900 个金块
奖励音乐 2	收集 2000 个金块
胜利姿势 1	完成第 1 大关或收集 400 个金块
胜利姿势 2	收集 800 个金块
胜利姿势 3	收集 1100 个金块
胜利姿势 4	收集 1500 个金块
胜利姿势 5	收集 10000 个金块

乐高蝙蝠侠

美版 **游戏原名** Lego Batman

○隐藏密码

游戏中，在基地里电脑处可以进入“Enter Code”选项来输入密码。这里为大家列出一些密码，其中第一部分输入后可以在游戏获得一些在麦当劳中派送的玩具造型的物品、人物；而是 Extra 项目的话则需要在游戏时按 START 键在菜单中将相应选项改为 ON 才能发生效果。



玩具

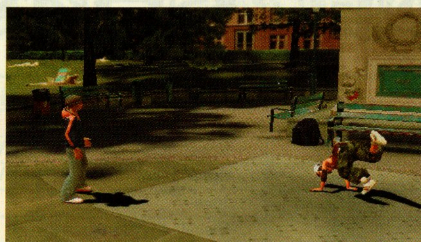
密码	效果
DDP967	Commissioner Gordon
BDJ327	Bruce Wayne
NJL412	Yeti
MAC788	Police Van
KJP748	Penguin Minion
MVY759	Nightwing
CCB199	The Joker

Extra 项目

密码	效果
JXUDY6	免疫冰冻
HJH7HJ	自动回血
WYD5CP	无敌
18HW07	分数上升
ZOLM6N	快速行走

街舞男孩

美版 游戏原名 B-Boy



○密码

在游戏的选项菜单中选择密码（Cheats），再输入下列密码就可以获得各种效果。

密码	效果
56239	隐藏节奏标记
17345	在Livin' Da Life中成为俱乐部等级
11910	在Livin' Da Life中成为专家等级
43649	显示所有动作
41549	关闭舞战中的屏幕提示
34589	解锁Jam模式中的所有要素
39572	解锁Livin' Da Life中的所有要素
26939	清除所有密码效果

极品飞车 秘密行动

美版 游戏原名 Need For Speed Undercover

○解锁车辆

在游戏开始时，玩家只有三辆车可以选择，不过在生涯模式中获得赏金点数后就可以开启新的跑车。

车辆	出现方法
1967 Ford Mustang	获得12000赏金点数
Pontiac Solstice GXP	获得12000赏金点数
Volkswagen Golf GTi	获得42500赏金点数
Mazda RX-8	获得42500赏金点数
Ford Mustang GT	获得95000赏金点数
Chrysler 300C	获得95000赏金点数
Dodge Charger SRT-8	获得95000赏金点数
Lotus Elise	获得134500赏金点数
Toyota Supra	获得134500赏金点数
Mazda RX-7	获得134500赏金点数

普利尼 我做主人公可以吗?

日版 游戏原名 プリニー オレが主人公でイイんスか？



○信件收集

在普利尼的营地里，每次进入关卡之前都可以在天空的平台上找到信件的碎片。碎片一共有10个，在收集齐之后可以打开新的模式。

○选关密码

在标题画面中以此输入△、□、×、△、□、×、○，在完成开头的训练关之后就可以选择特殊关卡。

湾岸午夜俱乐部 洛杉矶混合版

美版 游戏原名 Midnight Club：LA Remix

○隐藏车辆

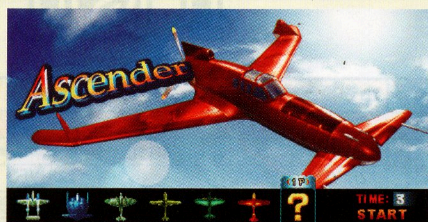
在生涯模式中，赢得下列大赛就可以在游戏中解锁隐藏车辆。

车辆	出现方法
2004 FORD COBRA CONCEPT	赢得10 Carat Beatdown大赛
2006 MITSUBISHI LANCER EVOLUTION IX	赢得Beach Overlook大赛
1969 CHEVROLET CAMARA RS SS	赢得Bird On The Line大赛
2004 FORD SVT FOCUS	赢得Cool Breeze大赛

打击者 1945 PLUS

亚洲版 游戏原名 Strikers 1945 PLUS

○隐藏战机



在游戏开始选择战机的界面中，把光标停留在问号处，输入"下上下上下下下上"，即可选择隐藏战机Ascender。

真·三国无双 联合突袭

日版 游戏原名 真·三国无双 MULTI RAID

○复制道具

在联机游戏时，玩家间可以随意交换任意稀有度的素材，这就为我们复制道具提供了便利。在复制时，玩家可以把要复制的道具交给朋友，之后选择不存盘退出。然后读盘之后再从朋友那里把道具拿回来即可。

○快速升级城镇



在装好武将卡片之后，玩家即使从战场上半途退出，城镇设施的经验值也会增加。如果急需升级某个设施的话，可以用进入任意关卡然后立刻退出的方法来快速升级城镇。

○转生

在完成本势力的第三、第四两章之后，玩家可以转生为本势力中所有的武将，而在完成第五章之后，玩家能够转生为其他两个势力的所有武将。"他"势力中的几名武将转生条件比较特殊，详细情况请参见下表。

武将	转生条件
貂蝉	完成第五章之后，通过5星难度的任务"虎牢关の战い"
吕布	完成第六章
董卓	完成第五章之后，通过5星难度的任务"郿城の战い"
袁绍	完成第六章的任务"天顶の塔"
张角	完成第五章之后，通过5星难度的任务"黄巾の乱"

抵抗 报复之刻

日版 游戏原名 レジスタンス 报复の刻



○隐藏武器

游戏中完成一定条件后可以得到隐藏武器。

武器	获得条件
长弓1S-1K	收集所有Retribution的谍报资料
XR-004 Allure	收集所有Cloven Lore的谍报资料
电浆手雷	收集所有Maquis的谍报资料
HE.44马格南枪	集齐全部67份谍报资料

PSP游戏综合发售表

发售日	中文译名	原名	版本	厂商	类型	售价
2009年4月						
16日	Remember11 无限轮回的时光	Remember11 —the age of infinity—	日版	Cyber Front	AVG	5040日元
16日	12RIVEN 跳跃的时空	12RIVEN —the climinal of integral—	日版	Cyber Front	AVG	5040日元
23日	绝体绝命都市3 毁灭之都与她的歌声	绝体绝命都市3 坏れゆく街と彼女の歌	日版	Irem	A·AVG	5040日元
23日	七魂 迷宫制造者编年史	七魂 NANATAMA クロニクルオブダンジョンメーカー	日版	Global A Entertainment	A·RPG	5040日元
29日	Persona	ペルソナ	日版	Atlus	RPG	5229日元
29日	永恒大陆提尔纳诺 悠久之仁	ティル・ナ・ノーグ 悠久の仁	日版	System Soft Alpha	A·RPG	5040日元
30日	竹刀少女 接下来的挑战	バンブー・ブレード それからの挑战	日版	Gadget Soft	AVG	5040日元
30日	龙虎斗 携带版	とらドラ・ポータブル!	日版	NBGI	AVG	5229日元
2009年5月						
1日	摇滚乐队 不插电	Rock Band Unplugged	欧版	EA Games	MUG	39.99欧元
1日	X战警前传 金刚狼	X—Men Origins：Wolverine	美版	Activision	ACT	39.99美元
14日	梦幻骑士	グローランサー	日版	Atlus	RPG	6090日元
14日	BLEACH 灵魂升温6	BLEACH ヒート・ザソ・ウル6	日版	SCEJ	FTG	4980日元
28日	勇者30	勇者30	日版	MMV	RPG	4410日元
28日	欢迎来到绵羊村 携带版	ようこそ ひつじ村 ポータブル	日版	Success	SLG	5040日元
28日	秋之回忆6 三角波动	メモリーズオフ6 ～T-Wave～	日版	5pb.	AVG	5040日元
28日	凯蒂猫的快乐装饰	ハローキティのハッピーアクセサリー	日版	Dorasu	PUZ	3990日元
28日	传颂之物 携带版	うたわれるもの PORTABLE	日版	Aquaplus	S·RPG	5040日元
2009年6月						
2日	印地安纳琼斯与王者之杖	Indiana Jones and the Staff of Kings	美版	Activision	ACT	39.99美元
4日	西村京太郎旅行悬疑 险恶的季节 东京～南纪白滨连续杀人事件	西村京太郎トラベルミステリー 恶逆の季节 东京～南纪白滨连续杀人事件	日版	MMV	AVG	5040日元
11日	踏上自信的征途	己の信ずる道を征け	日版	From Software	PUZ	3990日元
11日	新世纪福音战士 钢铁的女友2nd 携带版	新世纪エヴァンゲリオン 钢铁のガールフレンド2nd ポータブル	日版	Cyber Front	AVG	3990日元
16日	泰格伍兹PGA巡回赛10	Tiger Woods PGA TOUR 10	美版	EA Sports	SPG	39.99美元
18日	Fate/无限代码 携带版	Fate/アンリミテッドコード ポータブル	日版	Capcom	FTG	5240日元
25日	青空下的约定 手心的乐园	この青空に约束を てのひらのらくえん	日版	TGL	AVG	6090日元
25日	瓦尔哈拉骑士2 战斗英姿	ヴァルハラナイツ2 バトルスタンス	日版	MMV	A·RPG	3990日元
29日	哈利波特与混血王子	Harry Potter and the Half—Blood Prince	美版	EA Games	A·AVG	39.99美元
未定	秋之回忆 雨后	メモリーズオフ After Rain	日版	5pb.	AVG	5040日元
未定	剑、魔法与学园物2	剑と魔法と学院モノ。2	日版	Acquire	RPG	售价未定
2009年7月						
2日	初音未来 女歌手计划	初音ミク ープロジェクト ディーヴァー	日版	SEGA	MUG	6090日元
23日	魔女计划	(PW) プロジェクトウィッチ	日版	Gungho Works	A·AVG	售价未定
30日	新世纪福音战士 战斗交响曲 携带版	新世纪エヴァンゲリオン バトルオーケストラ PORTABLE	日版	Broccoli	FTG	5040日元
未定	伊苏 Ⅰ&Ⅱ 年代记	Ys Ⅰ&Ⅱ Chronicles	日版	Falcom	A·RPG	5040日元
2009年8月						
27日	薄樱鬼 携带版	薄樱鬼 ポータブル	日版	Idea Factory	AVG	5040日元
2009年9月						
18日	极品飞车 变速	Need for Speed：Shift	欧版	EA Games	RAC	39.99欧元
未定	伊苏7	Ys SEVEN	日版	Falcom	A·RPG	6090日元
2009年春						
未定	兰岛物语 少女的约定	兰岛物语 レアランドストーリー 少女の约定	日版	Arc System Works	AVG	5040日元
未定	半吊子英雄传 太阳与月亮的故事	なりそこない英雄谭 月と太阳の物语	日版	Irem	RPG	售价未定
未定	枪声与钻石	铳声とダイヤモンド	日版	SCEJ	AVG	售价未定
未定	世界因我而转 光与暗的公主	世界はあたしでまわってる 光と暗のプリンセス	日版	Global A Entertainment	RPG	5040日元
2009年						
未定	死神在背后	うしろ	日版	Level—5	RPG	售价未定
未定	纸盒战机	ダンボール战机	日版	Level—5	RPG	售价未定
未定	王国之心 梦中诞生	キングダム ハーツ バース バイ スリープ	日版	Square Enix	RPG	售价未定
未定	ToHeart2 携带版	ToHeart2 PORTABLE	日版	Aqua Plus	AVG	售价未定
未定	不死骑士（暂名）	アンデッドナイツ（暂名）	日版	Tecmo	ACT	售价未定
未定	侍魂 六番胜负	サムライスピリッツ 六番胜负	日版	SNK Playmore	FTG	售价未定
发售日未定						
未定	皇帝的财宝（暂名）	ランドストーカー（暂名）	日版	Climax	A·RPG	售价未定
未定	失落神殿2 暗黑邪神与鹰之战士	ロストレグナム2 暗黑邪神と鹰の战士	日版	Ertain	A·RPG	售价未定
未定	《鬼泣》系列	デビル メイ クライ シリーズ	日版	Capcom	未定	售价未定
未定	GT赛车4 携带版（暂名）	グランツーリスモ4 モバイル（暂名）	日版	SCEJ	RAC	售价未定
未定	魔界大战（暂名）	魔界ヴォーズ（暂名）	日版	日本一Software	未定	售价未定
未定	最终幻想 Agito XIII	ファイナルファンタジー アギト XIII	日版	Square Enix	RPG	售价未定
未定	寄生前夜 第三个生日	ザ サード バースデイ	日版	Square Enix	A·RPG	售价未定
未定	.hack/Link	.hack/Link	日版	NBGI	A·RPG	售价未定

PSP
游戏最强年鉴

年鉴说明

本年鉴收录了2008年9月至2009年3月期间发售的日版、美版和欧版PSP游戏共107款。由于有些游戏发售过不同地区的版本，为了避免重复，本年鉴中仅收录了该游戏最先发售之版本的信息，而该游戏其他地区版本的发售时间则会在信息栏的“备注”一栏中注明。根据游戏重头程度的高低，年鉴中所介绍的游戏分为两种篇幅，篇幅较大的为520字左右，较小的为250字左右。每个游戏的相关信息中除了该游戏的推荐度外，还包括了画面、音乐、系统和耐玩度四个方面的评价。

游戏中文译名

游戏原名

推荐度
代表该游戏的推荐程度，满分为10分

依次为：游戏发行厂商、游戏类型、游戏发售日、该游戏的地区版本

依次为：游戏人数、游戏售价、该游戏的推荐玩家年龄

该游戏的其他地区版本发售时间

游戏封面

游戏介绍
根据游戏的重头程度，分别用250左右及520字左右的篇幅来介绍游戏

游戏实际画面

游戏分项评分

家庭教师REBORN 斗技场

家庭教师ヒットマンREBORN! バトルアリーナ

推荐度	MMV	FTG	2008年9月18日	日版
7	1～2人	5229日元		全年龄
	备注：无			



本作改编自少年漫画《家庭教师REBORN》。游戏的舞台是十年后的世界，因战斗训练装置发生故障，京子和小春、一平等人被困在了彭格列的地下基地中。为了救出同伴，纲决定破坏训练装置。除了纲、狱寺等几名主要角色外，XANXUS以及十年后的云雀、六道骸也会作为可使用角色登场。在游戏中玩家可利用战斗后获得的购物点数购买服装、饰品，并用这些东西来打扮出属于自己的个性角色。本作的任务模式中有130件任务等待着玩家挑战，完成任务后电脑会根据玩家的具体表现给出评价。另外，在对战模式中玩家还可以保存战斗录像，通过观看录像总结自身不足。





游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

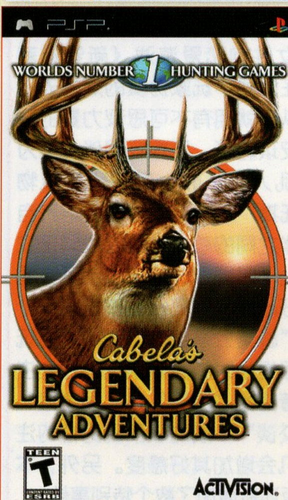
简写	类型	简写	类型
ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A·RPG	动作角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A·AVG	动作冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S·RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
TPS	第三人称视点射击游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

索引

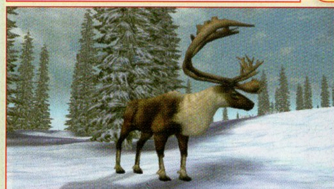
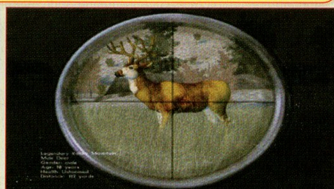
坎贝拉传奇冒险

Cabela's Legendary Adventures

推荐度	Activision	FPS	2008年9月9日	美版
7	1～4人	29.99美元		13岁以上
	备注：无			



本作是由Activision开发的一款第一人称视点射击狩猎游戏，游戏中各种动物有着与现实相符的逼真习性，玩家则扮演一名猎人，通过跟踪和探索确定动物的位置并将其捕获或射杀，因此玩家可以在本作中体验到最原始、最原汁原味的狩猎乐趣。操作方式根据PSP特性而改良，将PSP的“△×□○”按键变成了分别对应“上下左右”的视点移动键，操作起来流畅顺手。在有效地利用了PSP较少按键的同时，PSP版较大的准心也方便了玩家的瞄准操作，非常人性化。本作的核心模式——狩猎比赛最多支持4名玩家联机，与同伴竞争会更加紧张刺激。



家庭教师REBORN 斗技场

家庭教師ヒットマンREBORN！ バトルアリーナ

推荐度	MMV	FTG	2008年9月18日	日版
7	1～2人	5229日元		全年龄
	备注：无			



本作改编自少年漫画《家庭教师REBORN》。游戏的舞台是十年后的世界，因战斗训练装置发生故障，京子和小春、一平等人被困在了彭格列的地下基地中。为了救出同伴，纲决定破坏训练装置。除了纲、狱寺等几名主要角色外，XANXUS以及十年后的云雀、六道骸也会作为可使用角色登场。在游戏中玩家可利用战斗后获得的购物点数购买服装、饰品，并用这些东西来打扮出属于自己的个性角色。本作的任务模式中有130个任务等待着玩家挑战，完成任务后电脑会根据玩家的具体表现给出评价。另外，在对战模式中玩家还可以保存战斗录像，通过观看录像总结自身不足。

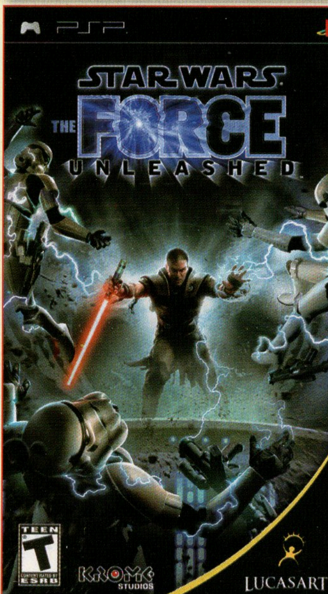





星球大战 原力释放

Star Wars: The Force Unleashed

推荐度	Lucas Arts	ACT	2008年9月16日	美版
8	1～4人	39.99美元		13岁以上
	备注：2008年9月19日（欧版）			



本作是根据美国知名科幻小说家Sean Williams所创作的同名小说而制作的科幻动作游戏。本作的主打模式——剧情模式的原创剧情非常棒，跌宕起伏。游戏将背景设置在《星球大战》电影第3与第4部之间，大致讲述了黑武士达斯·维达一方面派遣秘密学徒对流浪的绝地武士展开围歼行动，另一方面又假装要反抗银河帝国的统治。原力释放模式中综合了诸多特殊模式：Force Duel是原力决斗模式，玩家要与众多BOSS展开一轮又一轮的激战；Order 66是生存模式，通过这个模式可开启Force Out模式；Historic Mission是经典模式，选择不同的角色就能进行各自特有的经典对决关卡。以上这些特殊模式完成后可开启新角色、新地图以及新任务。原作中“原力”的概念在本作中得到全新的诠释，玩家在游戏中可以使用种类丰富的特殊能力和技能，本作中的原力技能一共有20项，在游戏初期最大只能升满2级，升级技能所需要的原力点数（Force Points）要通过不断战斗来获得。当玩家完成整个一周目流程后，原力技能等级依旧会保留。玩家还可通过3个小项来改造手中光剑的项目：光剑颜色更换、光剑性能改造以及剑柄的更换。另外本作的服饰数量繁多，除了可以通过密码开启外，秘密学徒的服饰还可以通过完成关卡任务来开启。



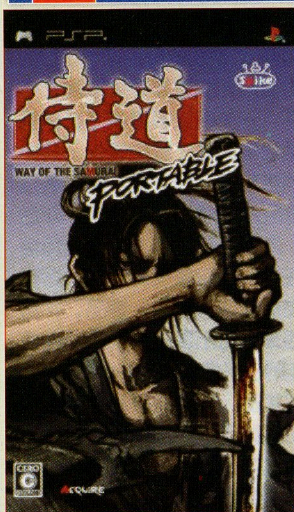




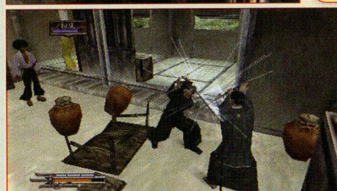
侍道 携带版

侍道ポータブル

推荐度	Spike	A·AVG	2008年9月18日	日版
8	1~2人	3990日元		15岁以上
	备注：无			



本作是2002年在PS2平台上发售的、以日本明治时代武士为题材的游戏《侍》的移植作，玩家在游戏中要扮演一名初来乍到的无名武士。本作的特色就是超高的自由度，游戏里有很多事件都是在同一个时间轴上发生的，玩家可以根据自己的需要去发掘或者跳过一部分剧情。另外一个瞩目点就是刀具收藏系统，玩家在游戏中可以通过特定的剧情或者砍杀某个特定的NPC来获得上级刀具，根据玩家所装备的武器"刀"的不同，战斗中能使用的必杀技也会不同，而必杀技的数目多达250种。另外，本作中新增了通信对战模式，玩家可以和朋友进行一场激烈的厮杀。





画面 系统 音乐 耐玩度

新安琪莉可 特别版

ネオアンジェリークSpecial

推荐度	Koei	AVG	2008年9月20日	日版
7	1人	5040日元		12岁以上
	备注：无			



本作移植自光荣公司在PS2上推出的女性向恋爱游戏《新安琪莉可》。在游戏中玩家扮演的是失去了双亲、从小就拥有不可思议力量的女主人公安琪莉可，与数名同伴一起为消灭扰乱人们平静生活的残暴魔物"塔那托斯"而战，同时还要培养自己与同伴之间的感情。每次战斗玩家只能带上一名同伴，成功击倒魔物后同伴的好感度会提高。本作中有一个有趣的"晚餐会系统"，在用餐时玩家可以根据当时的具体状况，让女主人公对着男性"微笑"、"抛媚眼"或是"交谈"，成功吸引到男性的注意后有机会增加其好感度。另外，本次PSP版还新增加了数个特别事件。



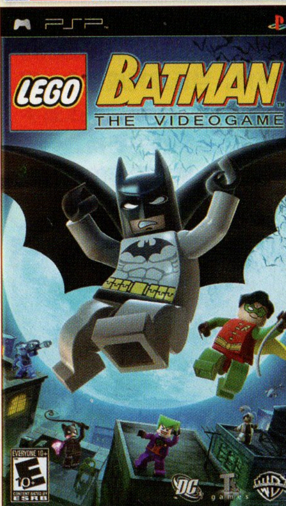


画面 系统 音乐 耐玩度

乐高蝙蝠侠

Lego Batman

推荐度	Warner Bros	ACT	2008年9月23日	美版
8	1人	39.99美元		10岁以上
	备注：2008年10月10日（欧版）			



本作是由"乐高"和"蝙蝠侠"两大王牌联袂推出的一款动作类游戏，玩家在游戏中扮演维护高谭市公平和正义的暗夜使者蝙蝠侠，原作中蝙蝠侠的战友罗宾、猫女以及众多老对头们也会一一登场助阵。游戏中共有三大章节，每个章节里分五个小关卡，每个关卡的流程都不长，基本没什么岔路，主要难点都在于解谜方面。蝙蝠侠与罗宾分别有多种套装，站在红色的R字机关上即可更换，穿着不同套装的蝙蝠侠和罗宾都有着不同的能力，比如全身着蓝色套装的音波蝙蝠侠，按住○键发出超声波可以震碎玻璃；水装罗宾能够在水中自由行走，按×键可以上浮。





画面 系统 音乐 耐玩度

大战略 大东亚兴亡史 虎·虎·虎 奇袭成功

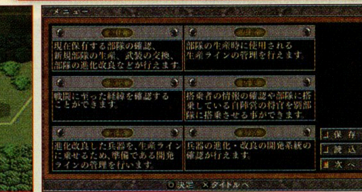
大战略 大东亚兴亡史 ~トラ・トラ・トラ ワレ奇襲ニ成功セリ~

推荐度	System Soft Alpha	SLG	2008年9月25日	日版
5	1人	5040日元		12岁以上
	备注：无			



本作原是一款以第二次世界大战的亚洲战场为题材的PC游戏，经过重制之后登陆了PSP平台。游戏采用了"2WAY地图"系统，每两幅地图构成一个剧本，玩家可以在两幅地图间查看和移动。游戏中包括了130个以上的剧本，玩家可以选择日本、美国等国家作战，战场包括了亚洲和欧洲。每个关卡最多会有五个不同阵营参战，玩家指挥部队进行各种军事行动，并以达成各关卡胜利条件为目标。在过关之后根据玩家的作战情况，剧情会进入各种分歧剧本。游戏的战斗动画全部重新制作，地形、建筑和各种作战单位全部以3D的形式来表现，且忠实再现了当时各种兵器的原貌。





画面 系统 音乐 耐玩度

玛娜传奇 学园的炼金术士们 携带版+

マナケミア～学园の炼金术士たち～ Portable+

推荐度	Gust	RPG	2008年9月25日	日版
8	1～2人	5040日元		全年龄
	备注：2009年3月10日（美版）			





本作移植自PS2版，主要讲述失去双亲的主人公维因在炼金学院中和同学一起生活，并在经历一系列事件后逐步引发体内所暗藏的神秘力量，最后战胜自己的心魔拯救整个大陆的故事。和系列其他的作品相比，游戏大胆地将进行方式改为了“学期制”，即玩家需要在炼金学院3年的学习生活中，利用“课题时间”完成老师布置的各种任务来获取相应的学分，并且只有在修满学分的情况下才能获得更多的“自由时间”用于触发同伴的友情事件增加相互间的了解，或者探索迷宫收集素材，调合出更高级且实用的物品。有别于传统的RPG，游戏中与敌人进行战斗并不会获得经验值，玩家必须通过不断地收集新的调合配方以及素材，并调合出新的物品后才能解锁不同角色“成长之书”上被锁定的能力，使队伍的整体实力得到提升。而战斗方面，除了强调针对敌人弱点进攻而触发的“Burst模式”外，在该状态下满足特殊的行动要求还能使用角色的“超必杀技”给予敌人毁灭性打击，使战斗无论是整体节奏还是爽快感都达到了前所未有的高度，习惯了“回合和指令”操作的传统玩家也能轻松上手。本作的配乐不俗，将与学校氛围完美切合的主旋律和各种发生在学校里的有趣故事交织在一起，除了引起学生玩家的共鸣外，更多的则是一份特殊的陶醉与感动。



画面 音乐 系统 耐玩度

美少女梦工厂5 携带版

プリンセスメーカー5 ポータブル

推荐度	Cyber Front	SLG	2008年9月25日	日版
7	1人	5040日元		全年龄
	备注：无			



本作经由PS2版和PC版的人气育成游戏《美少女梦工场5》移植而来。游戏的背景舞台把现代和奇幻完美地结合在了一起，从中不但可以看到信息时代中的手机电脑，还有各种远古时代的妖魔鬼怪。游戏中，玩家的目的是要在自己高中毕业之前，将一位王国中惟一幸存下来的公主候选人作为女儿培养起来。游戏的系统方面作为一款育成游戏来说表现得极为真实，除了有女儿的各种状态数值的表示外，根据玩家培养方式的不同，女儿的一系列状态诸如性格、爱好、外貌、身高、体型等等都会有显著的变化，本作结局也是多达100多种以上，切实让玩家体验到真正多变的人生和养成的乐趣。



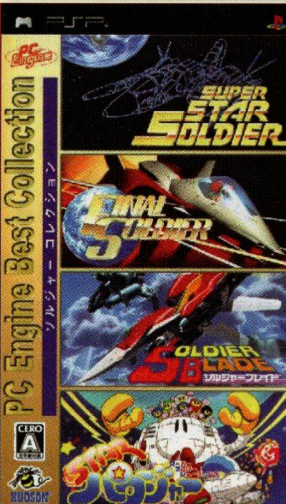


画面 系统 音乐 耐玩度

PC-E精选 星际战士合辑

PC Engine Best Collection ソルジャーコレクション

推荐度	Hudson	STG	2008年9月25日	日版
7	1人	2940日元		全年龄
	备注：无			



这款合集是“《PC-E精选》系列”的第三作，集合了1990年7月6日发售的《超级星际战士》、1991年7月5日发售的《终极战士》、1992年7月10日发售的《星际战士》和1992年4月24日发售的《战士之刃》等四款知名射击游戏，这四款游戏都是比较传统的射击作品，画面和操作手感也基本是照搬了原作的风格，玩起来很有怀旧的感觉。特别加入的“按键连发”功能和随时可以中断存档的设计照顾了掌机的需要。本作最大的卖点在于游戏中收录了高桥名人解说的游戏攻略影像，在录像里玩家不仅可以看到一流高手的精彩攻关过程，更能聆听详细的讲解，让玩家受益匪浅。



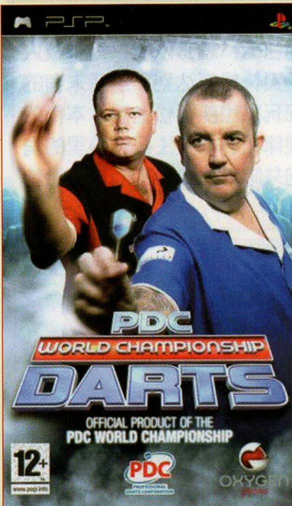


画面 系统 音乐 耐玩度

PDC世界飞镖锦标赛2008

PDC World Championship Darts 2008

推荐度	Oxygen Interactive	SPG	2008年9月26日	欧版
6	1~2人	19.99欧元		12岁以上
	备注：无			



“PDC世界飞镖锦标赛”是由世界飞镖组织举行的每年一届的飞镖大赛，此赛事云集了世界各地名列前茅的飞镖高手，而本作就可以让玩家体会到属于飞镖运动的独有魅力。游戏中的多种人性化设定相当有趣，方便爱动手的玩家DIY，玩家可以导入自己的照片形像来作为自己游戏中的头像，更令人激动的是游戏还支持使用记忆棒中的MP3音乐来作为比赛背景音乐，此外游戏还加入了排名、得分统计、精准度计算等。众多世界级飞镖高手在本作中等待玩家一一挑战，而方便的无线网络对战模式也让玩家的飞镖技术展现无遗。喜欢飞镖射击运动的玩家不可错过本作。



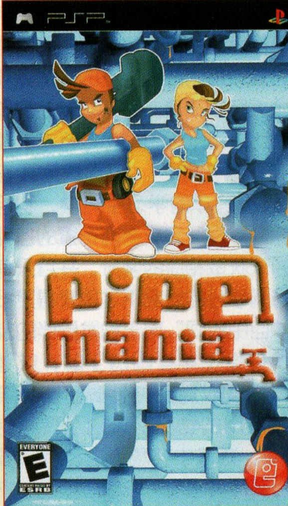


画面 系统 音乐 耐玩度

疯狂水管工

Pipe Mania

推荐度	Empire Interactive	PUZ	2008年9月26日	美版
7	1~2人	19.99美元		全年龄
	备注：2008年9月26日（美版）			



本作改编自PC平台同名热门迷你游戏，仍然由Empire公司开发。玩家需要改变厨房的污水槽，在绿色液体流出前，通过选择不同管道线路将水管接好（一旦接通就不能“悔棋”撤销），让液体顺利引流至下一个平面直到流向终点。游戏规则虽然简单，但却饱含无数变数和策略，经久耐玩。厂商的制作态度相当厚道，本次PSP的重制版更是一口气增加约3倍于PC版的内容，共收录五大模式以及七个主题舞台，同时还有超过70个的等级设定，游戏则因此变得更加耐玩。通过无线网络，玩家可轻松地和好友联机对战，非常方便，推荐给热爱益智休闲类游戏的玩家们。





画面 系统 音乐 耐玩度

出包王女 脸红心跳！临海学校篇

To LOVEる-とらぶる- ドキドキ！临海学校编

推荐度	MMV	AVG	2008年10月2日	日版
6	1人	5229日元		12岁以上
	备注：无			



本作是由MMV根据日本人气杂志《周刊少年Jump》上的连载漫画《出包王女》为题材改编的一款恋爱冒险游戏。游戏收录了原作中的众多女性角色如春菜、拉拉等，这些角色会在游戏中奉献给玩家众多养眼镜头。故事讲述外星公主拉拉闯入了一位普通高中生结城梨斗的生活，并发生了一系列脸红心跳而又爆笑十足的故事。本作充斥着泳装、沙滩一类的画面，独特的妄想系统可以将白天的各种关键事物记录下来，每天结束就可以进入妄想模式将这些事物任意组合，这样就能获得诸多不可思议的奖励。此外，游戏主题曲采用了其动画版片尾主唱Anna的新歌曲《Lucky Tune》。





画面 系统 音乐 耐玩度

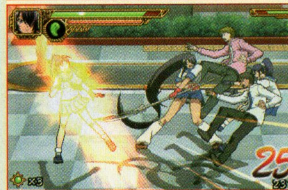
一骑当千 雄辩之拳

一骑当千 Eloquent Fist

推荐度	MMV	ACT	2008年10月2日	日版
6	1人	5229日元		15岁以上
	备注：无			



本作是根据《一骑当千》第三季改编而成的一款3D横向卷轴类动作游戏。人物造型忠于原著，除了动画里的各种人气角色之外，此次还特地追加了一位原创人物关平。战斗方面人物的格斗技非常华丽，在使用连续技击打时可以看到人物的残像效果，只是在手感上面稍有欠缺。战斗时，当玩家控制的角色不断遭到敌方攻击时，衣服会随着受伤的程度破损，渐渐暴露出角色的优美曲线。在故事模式或任务模式中，成功过关能获得一定的能力点，可用来强化自己角色的各项数值或是学习新的技能。随着玩家攻关进度的不断增加，图库中收录的美图数量也会慢慢增多。



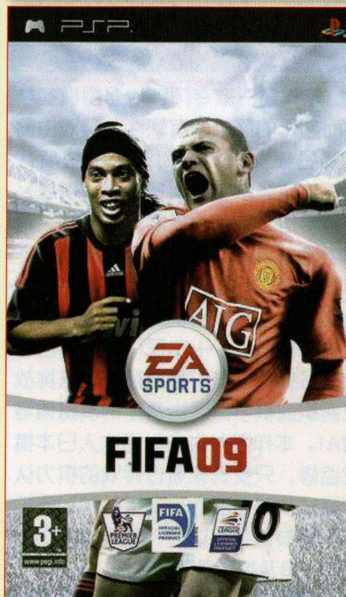


画面 系统 音乐 耐玩度

FIFA 09

FIFA 09

推荐度	EA Sports	SPG	2008年10月3日	欧版
8	1～2人	39.99欧元		全年龄
	备注：2008年10月13日（美版）/2008年12月18日（日版）			



在多个平台上登陆的足球游戏大作，作为球迷们一年一度的足球盛宴，本作共收录了超过30个联盟、620个登记队伍以及超过15000名的选手。游戏对细节的处理更为细致，雨水和草皮的状况都会影响球员的发挥，即使是盘带技术高超的球员也很难在泥泞的草地上有所表现。本作引入了全新的AI决策引擎，选手们在比赛时能实时地对比赛情况做出正确反应。动态的"Threat Map系统"也让选手能完全掌握球场上的情况，从而反映出真实、激烈的比赛气氛。关键的射门环节也不含糊，新的踢球引擎将更多的因素纳入了考虑范围，包括选手的射门能力、球的旋转，甚至连空气压力都会影响到射门的成功率。游戏模式方面在保留系列传统内容的前提下加入了"Be A Pro模式"，在这个模式中，玩家可以扮演单个球员，从接受训练到正式上场，体验球员的心路历程。你可以选择是成为一名锋线杀手还是一名后防统帅来帮助球队取得胜利，在每场比赛胜利之后都会按照比赛表现来给予一定的技能点数，利用这些点数来增加自身的能力，最终成为世界一流选手。和前作一样，本作的问答模式里共收录了上千条关于足球界的问题，这对球迷玩家来说也是独一无二的挑战，回答正确后，还能利用获得的点数在FIFA商店中购买新球衣、新球队、影片等隐藏要素。



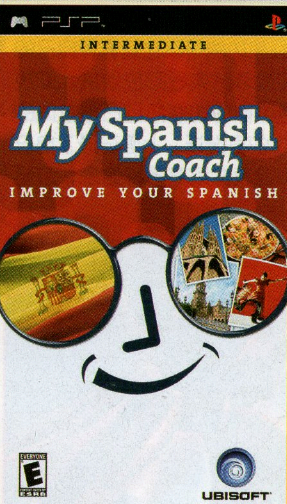


画面 音乐 系统 耐玩度

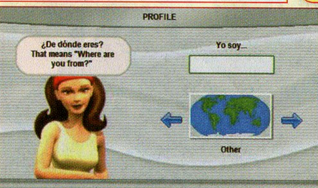
我的西班牙语老师

My Spanish Coach

推荐度	Ubisoft	ETC	2008年10月7日	美版
5	1人	29.99美元		全年龄
	备注：无			



本作是一款语言学习型游戏软件，本次所要学习的语言便是目前世界第三大语言——西班牙语。游戏将各种生动有趣的图文选项集结在一起供玩家学习语言，在内容方面基本就是将一些简单的英语单词翻译成西班牙语，系统不仅给予英文解释，还配有西班牙语发音教程，这样玩家学起来就更准确、容易了。在每堂课结束之后，系统都会给予玩家一次测验，即给出一组选择题，将题中英语单词的正确翻译选中即可。每次测验中，如果玩家不回答或者是回答错误两次，该测验即不通过。可惜的是本作主要面向以英语为母语的玩家，对于国内玩家来说实用性有限。



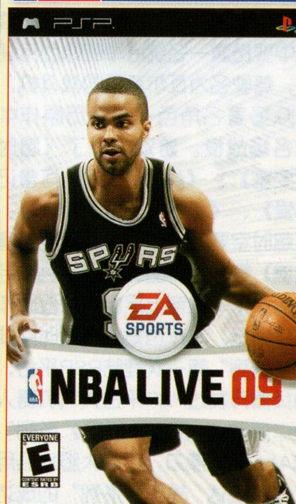


画面 系统 音乐 耐玩度

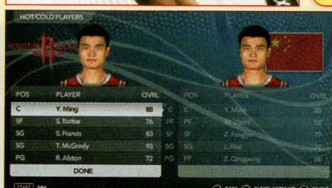
NBA LIVE 09

NBA LIVE 09

推荐度	EA Sports	SPG	2008年10月7日	美版
7	1～2人	39.99美元		全年龄
	备注：2008年10月10日（欧版）/2008年10月23日（日版）			



在2008年金秋时刻问世的年度篮球游戏大作，本作除收录有NBA联盟的30支球队外，还有24支国家队可供玩家进行选择，并且所有球员均得到授权使用真实姓名参赛。本作最大的特色就是加入了"球员DNA系统"，该系统会自动根据选手在比赛中的表现动态地调整该选手的能力。游戏模式方面收录了连续25年运营球队的命运模式、1年中夺冠的季度赛模式以及可以快速进入比赛的友谊赛模式等等。另外本作还加入了一些真实比赛中的要素，比如球员会受伤、自由球员会来不及签约、出色的球员会陷入低潮并无法突破等等，忠实地反映玩家在球场上看到的一切。



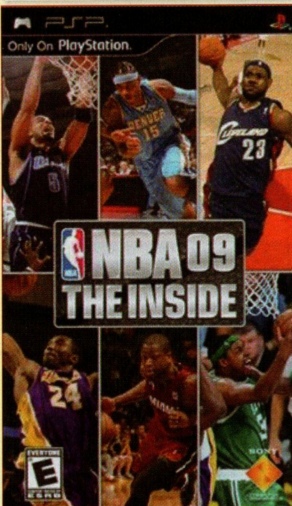


画面 系统 音乐 耐玩度

NBA 09 深入比赛

NBA 09 The Inside

推荐度	SCEA	SPG	2008年10月7日	美版
7	1~2人	29.99美元		全年龄
	备注：无			



本作是由SCE旗下擅长制作体育类游戏的SCE圣地亚哥开发组制作的篮球游戏，由于使用了全新的制作引擎使得游戏实际游戏画面显得更为逼真。球员伤病、自由球员转会、身价贬值、出现新秀等现实中的事件也会在游戏过程中出现，真实地反映出了联赛中的方方面面。和市面上的同类游戏一样，本作收录了NBA联赛的所有球队资料，游戏中玩家可以在众多球队中选择一支自己中意的队伍参加NBA联赛，并通过买卖球员，训练战术配合等手段来强化自己的球队，而实际比赛中玩家还可以将在训练时使用的战术运用到比赛中，实时变化战术和进攻手段来赢取比赛。





画面 系统 音乐 耐玩度

梅泽由香里的简单围棋

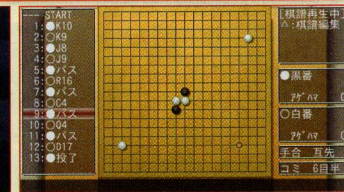
梅泽由香里のやさしいいご

推荐度	每日Communication	TAB	2008年10月9日	日版
5	1人	5040日元		全年龄
	备注：无			



本作是一款专门针对于围棋初学者而制作的简单围棋软件。游戏由日本知名美女围棋手梅泽由香里所代言，她曾经参与过著名动漫《棋魂》的棋术指导，至今依然人气旺盛。游戏中有着丰富的教学讲座与各式各样的练习模式，可以让玩家很快上手。除此之外，高水平玩家也可以找到游戏的独特乐趣——不仅可以根据自己的喜好编辑棋谱，甚至还可以去挑战根据职业棋手梅泽由香里的棋路编写的AI。本作同时也由财团法人日本棋院监修，只要玩家通过游戏的棋力认定模式获得初段称号的话就可以向日本棋院申请初段证书，初段以上还可拥有"普及指导员"的资格。





画面 系统 音乐 耐玩度

超时空要塞 王牌开拓者

マクロスエースフロンティア

推荐度	NBGI	ACT	2008年10月9日	日版
8	1~4人	5040日元		全年龄
	备注：无			



本作是由日本经典动画"《超时空要塞》系列"所改编的一款机器人题材3D动作游戏，玩家在游戏中要扮演一名统合军的原创驾驶员，驾驶名为瓦尔基里的战斗机，与众多著名角色一起经历原作中的各场战役。游戏收录了《超时空要塞》、《超时空要塞 可曾记得爱》、《超时空要塞 Plus》、《超时空要塞 7》和《超时空要塞 边境》等多部作品的角色、机体与剧情关卡，内容上足以让每位原作粉丝满足。本作也是"《超时空要塞》系列"第一次登陆PSP平台，由负责开发过PSP平台人气机器人动作游戏"《高达 战争》系列"的Artdink操刀，厂商大胆地沿用了"《高达 战争》系列"的成功要素，除了有着"《高达 战争》系列"洗练的系统和爽快的手感外，画面上也使用了同一个3D游戏引擎，通过引擎很好地还原了动画中战斗机在枪林弹雨中自由穿梭的空战场面。另外游戏也有不少自己的东西，像是战斗回放功能和ID卡系统。战斗回放功能可以让玩家将自己的战斗过程以录像的形式保存下来，方便在战斗结束后回放欣赏，回放中可以自由变换观赏的角度，并且还能通过截图功能把自己最拉风的时刻保存下来。ID卡则相当于玩家在游戏中的身份证，上面记录了自己在游戏中的昵称、游戏时间、对战战绩和自我介绍等各种信息，方便玩家在联机时互相认识。







画面 音乐 系统 耐玩度

勇者别嚣张or2

勇者のくせになまいきだ or2

推荐度	SCEJ	SLG	2008年10月16日	日版
8	1人	3980日元		全年龄
	备注：无			



在本作的世界里，玩家扮演的并不是正义的一方，而是要化身为破坏神，帮助魔王完成征服世界的大业。本作的游戏方式比较特别，玩家不需要控制魔王和魔物，而是通过不断挖掘迷宫的方式，创造出魔物来击退不断来犯的勇者，游戏的目的只有一个，就是要保护魔王不被勇者带走。不过要达成这个目的并不容易，因为迷宫一开始是什么都没有的，而魔王本身也没有战斗力，建造迷宫和生产魔物都要由身为破坏神的玩家来一手完成。在游戏中只要敲开迷宫里那些含有养分或魔分的土壤，魔物就能诞生，土壤的养分或魔分浓度越高所创造出的魔物也就越强。当魔物诞生后，我们还要通过控制环境来让魔物实现进化与增殖，迷宫内各种魔物都有各自的食物链关系，只要保证食物链的平衡，魔物军团就会日渐壮大，相反如果食物链的某一环节出现了问题，魔物就会因为缺少食物而相继饿死，由此导致的连锁反应还可能将自己辛辛苦苦建立的魔物军团毁于一旦。作为系列的第二作，游戏的内容得到了大幅提升，收录关卡的数量达到了前作的4倍，并追加了新的世界地图；魔物方面不但增加了新物种，旧的种类也得到了大幅更新，如通过突然变异创造出的巨大种、纯种和稀有种等等；而收录勇者的数量则是前作的2.5倍，并加入如盗贼和召唤师之类的新职业。





画面　音乐　系统　耐玩度

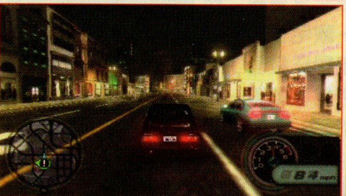
湾岸午夜俱乐部 洛杉矶混合版

Midnight Club：LA Remix

推荐度	Rockstar Games	RAC	2008年10月20日	美版
8	1～4人	39.99美元		13岁以上
	备注：2008年10月24日（欧版）/2009年2月5日（日版）			



本作是根据次世代家用机版《湾岸午夜俱乐部4 洛杉矶》所进行移植的作品，除了再现家用机版的洛杉矶市郊电影城好莱坞的竞速舞台以外，本作还追加了日本东京市这一全新舞台。游戏分为职业模式、快速游戏模式、街机模式以及最多支持4人通信对战的联机模式。职业模式中，每个任务都会有专人告诉玩家怎么做、挑战谁。找到挑战对手后向其闪前灯或开车撞它，即进入竞赛游戏。比赛的道路上会有一些黄色烟雾指引玩家行车的方向，但是数量不是很多；而红色烟雾则代表终点，取得第一名则任务完成并获得点数和金钱奖励。游戏中还设置了非常有意思的街机模式，该模式中的赛事任务五花八门，共有12种，包括地盘争霸赛、冲刺赛、巡回赛等都是相当刺激的赛事，玩家可不必担心会有厌倦感，因为这么多种类型的赛事如果每个都尝试的话足够让人玩上好一阵子。当玩家完成洛杉矶好莱坞的所有任务后便能自动开启日本东京市区了。Tag（标签赛车）游戏模式只出现在本区域中，该模式也是非常新颖的，除了最后一个到达终点的车手，其他车手都能得到相应点数。而离“导航赛车”越近获得的点数也就越多。不过一旦你碰撞了“导航赛车”，那么你就是下一个被挑战的目标。玩家可以使用赚得的金钱购买赛车的部件，并实施改装以增强赛车性能或者改变赛车的外观。



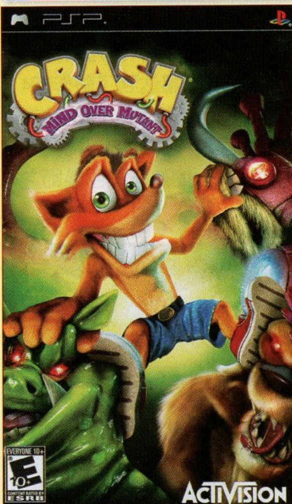


画面　音乐　系统　耐玩度

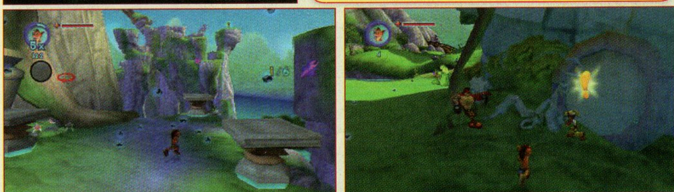
古惑狼 邪恶意志

Crash：Mind Over Mutant

推荐度	Activision	ACT	2008年10月21日	美版
7	1～4人	29.99美元		10岁以上
	备注：2008年10月31日（欧版）			



本次全平台发行的《古惑狼 邪恶意志》是该系列的第八作，游戏剧情讲述的是一个更为新奇的古惑狼的世界，一支名叫“Neo Cortex”的强大反派势力制造出一架可以控制人心灵的特殊机器，并操纵了众多怪物们的意志，惟独古惑狼一人逃脱了魔爪，接下来它便要展开各种惊心动魄的冒险活动以拯救世界。古惑狼不仅能轻松控制“泰坦”发挥出强大攻击力，还能够通过它使用魔法技能和多个特殊能力，每个“泰坦”都拥有一种超乎玩家想象的进攻力量。另外本作新添加了合作模式，可以让多名玩家一同闯关，从而改变了过去单打独斗的有限局面。

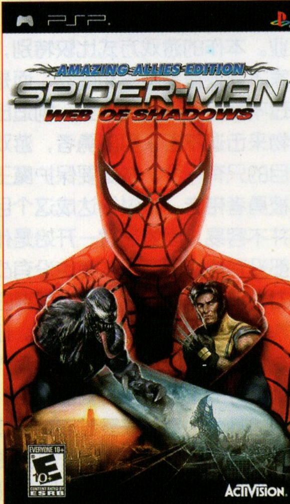


画面 系统 音乐 耐玩度

蜘蛛侠 暗影之网

Spider-Man：Web of Shadows

推荐度	Activision	ACT	2008年10月21日	美版
7	1人	39.99美元		10岁以上
	备注：2008年10月24日（欧版）			



虽然电影版的《蜘蛛侠》曾经创下了数亿美元票房，但是游戏版的本作故事情节却与电影毫无关系，是一款全新的原创作品。蜘蛛侠再次在繁华的纽约市穿梭，尽显飒爽英姿。在游戏中遇到纽约市民NPC时通常都会有很多的选项，玩家的选择决定了蜘蛛侠是成为正义的英雄抑或是邪恶的化身。在与NPC对话的时候，选择红色或者黑色的文字能够分别获得红色点数和黑色点数。每完成一个关卡，玩家便可以支付相应的点数让蜘蛛侠习得各种新的招数和能力。在关卡中到处都隐藏着大量不同颜色的蜘蛛，取得它们的同时可以补充体力，过关后还可以自己调整配置。



画面 系统 音乐 耐玩度

BLEACH 灵魂嘉年华

BLEACH ソウル・カーニバル

推荐度	SCEJ	ACT	2008年10月23日	日版
8	1人	4980日元		全年龄
	备注：无			



作为PSP上的又一款《BLEACH》作品，本作和之前的“《灵魂升温》系列”有着较大的区别，它不是FTG，而是一款横向卷轴ACT。玩家要操作黑崎一护、日番谷冬狮郎等人气角色在空座町、尸魂界和虚夜宫等舞台进行冒险，用华丽的必杀技和爽快的连续技打倒虚和破面等敌人。游戏有着升级系统，不管是角色还是必杀技都可以通过升级来不断强化，必杀技升级后发动的画面效果也会产生变化。玩家还可以在浦原商店中购买物品或者前往技术开发局合成物品。本作舍弃了真实比例人物造型，改为采用Q版造型，虽然帅气度上不比从前，但各位角色可爱的Q版造型对粉丝来说仍然有着不小的吸引力。



画面 系统 音乐 耐玩度

大家来读书 手机小说

みんなで読書 ケータイ小説ですぅ～

推荐度	Dorasu	ETC	2008年10月23日	日版
6	1人	3990日元		全年龄
	备注：无			

本作是一款非常丰富的电子小说集，其中收录了包括从老牌作家到新锐写手在内的33位作家所撰写的共86部小说。游戏中收录的小说类型不拘一格，既有一些感人至深的文字，也有缠绵的言情小说和不可思议的奇妙物语。在阅读小说的时候，玩家需要将PSP竖起来，只需利用十字键就可以进行简单的操作。小说中附带了一些精美的插画，并且游戏中提供了4种字体供玩家选择，玩家可以根据小说的类型和阅读时的心情来选择适合的字体，PSP的大屏幕令文字看上去非常清晰。作为一款电子小说，本作同样具备了书签功能，就算一次读不完，下次再读时也十分方便。



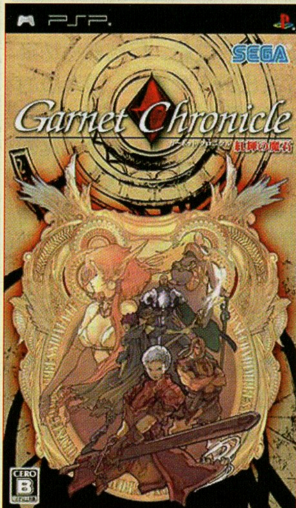


画面 系统 音乐 耐玩度

深红编年史 红辉的魔石

ガーネットクロニクル ~紅輝の魔石~

推荐度	SEGA	RPG	2008年10月23日	日版
7	1人	5040日元		12岁以上
	备注：2009年5月26日（美版）			



该系列最早登陆于韩国掌机GP32，10周年纪念来临时开发商发售了这款正统续作。本作在人设上特意请来了韩国著名网络游戏《天堂》的首席画师担任，而配音方面也是由日本著名声优绿川光和钉宫理惠来完成。游戏的进行方式为传统的RPG模式，士官学校毕业的主人公在调查古代遗物邪念石时遭到不明集团的袭击，被女主人公救下后两人踏上了围绕邪念石展开的战斗。除了故事主线外，玩家还可以在教官那里接到丰富多彩的支线任务，顺利完成就有机会获得各种稀有道具。游戏还包含丰富的魔法技能，利用战斗后获得的技能点玩家可自行强化角色技能树，培养出独特的角色。



画面 音乐 系统 耐玩度

萌麻将

萌える麻雀 もえじゃん!

推荐度	Hudson	TAB	2008年10月23日	日版
7	1人	5040日元		15岁以上
	备注：无			



美少女和麻将结合早已不新鲜，本作也不例外。游戏改编自日本讲谈社漫画《萌麻将入门》，如标题所示，本作的重点除了麻将，更关键的还在于那个"萌"字上。游戏中，玩家要在秋叶原的女仆咖啡店中和MM切磋麻将，游戏中的16名少女个性各异，天然的、强气的、可爱的……当然，萌只是少女们的外表，她们的麻将水平可都不含糊，而且还会发动各种必杀技来一发逆转——为了平衡，玩家也可以发必杀技。游戏有故事模式和对战模式。游戏中的16名少女由人气组合AKB48 Team B的全部16名成员献声，无论是打牌时还是剧情部分，都实现了全程语音。



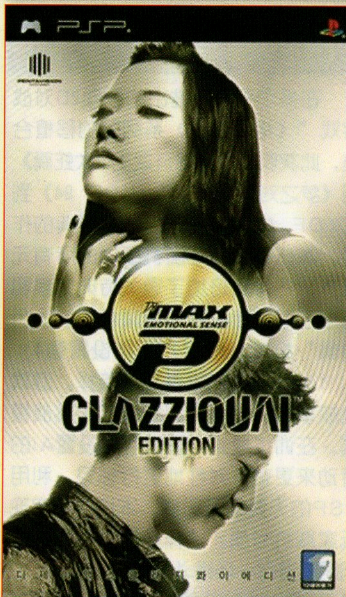


画面 音乐 系统 耐玩度

DJMax携带版 酷懒之味

DJMax Portable：Clazziquai Edition

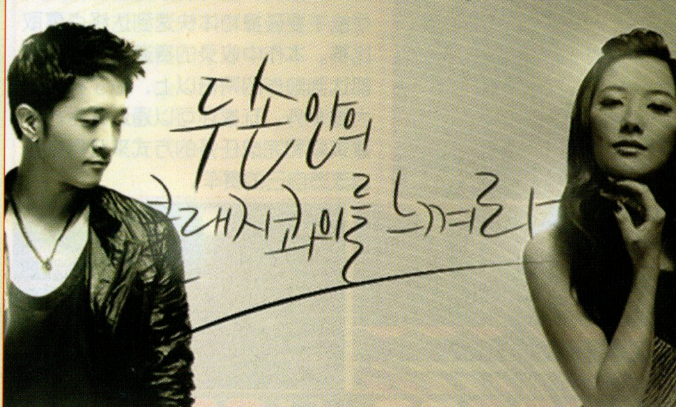
推荐度	Pentavision	MUG	2008年10月24日	韩版
9	1～2人	48000韩元		12岁以上
	备注：无			



本作的难度偏向新手化，而且还在主模式中新增了新手教学模式。游戏操作是通过←/↑/△/○/L/R 6个键来完成的，当上方的音符掉落到下方红色判定线时，迅速按下对应的键位，并根据音乐节奏进行打击。每一次按键操作都会进行准确度的判定，节奏越准确，判定越高。本作的界面风格由原来以黑色调为主的炫酷界面变更为以白色为主搭配金黄的简约界面，整体看起来更加奢华高雅。游戏取消了前作的经验值和等级设定，新增了全新的俱乐部挑战模式，每个俱乐部中都有不同的任务等待玩家挑战，而且音乐流派、难度、模式也各不相同，只有通过不断地完成任务和与各俱乐部DJ之间的PK来提高自我排名，才能向新的区域迈进并获得新的头衔。本作还新追加了街机挑战模式，相当于前两作的综合强化版，包括：2B/4B/5B/6B/4BFX，而Freestyle也被收录在该模式下。本作的滑杆操作得到了进化，将之前的旋转操作模拟成了搓碟，向任一方向碰一下滑杆即可；Fever槽系统也大幅进化，当积满×2的Fever槽后如果暂时不用的话可以自动依次累积出×3～×5，不过×5就已到达极限，必须爆了才可以接着累积。更加令人满意的是，本作依然保留了前两作中出现的Wi-Fi网络对战模式，并追加了一些全新的对战规则模式：高分对战赛、障碍赛以及与全球玩家的网络对战。





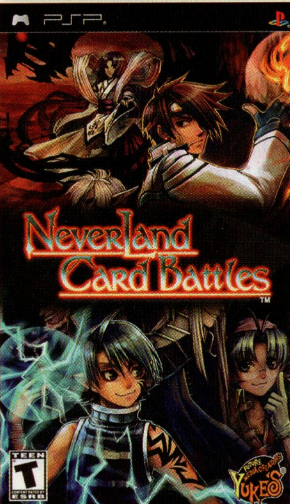


画面 音乐 系统 耐玩度

卡尔迪那鲁之弧 携带版

Neverland Card Battles

推荐度	Idea Factory	S·RPG	2008年10月27日	美版
6	1~2人	29.99美元		13岁以上
	备注：2008年10月30日（日版）			



本作根据PS2版同名游戏移植而来，依然以If社著名的虚拟世界“永无大陆”为舞台，讲述主人公为了解除封印在卡尔迪那鲁之弧之中的邪神，而使用一系列卡片进行战斗的英雄经历。在游戏中，卡片数量达到了200种以上，战斗方式是大家熟知的“走格子”类型。在刚开始时玩家需要对队长单位进行配置，移动队长单位或者己方部队可以改变原有的支配领域，当领域变大时便可以获得使用卡片的成本。战斗发生时游戏会自动切换为动画，而给对手造成伤害的方式则与《游戏王》类似，根据“攻击力-防御力=扣除的体力”来削减对方的HP，打败对方的主将即可获得战斗的胜利和卡牌奖励。



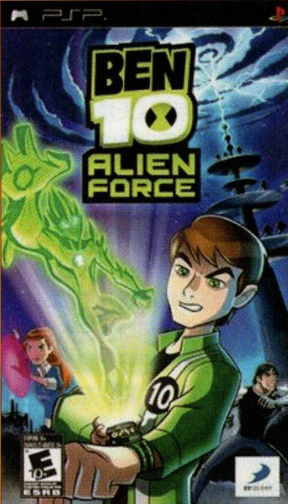


画面　系统　音乐　耐玩度

Ben10 外星之力

Ben 10: Alien Force

推荐度	D3 Publisher	ACT	2008年10月28日	美版
7	1人	29.99美元		10岁以上
	备注：2009年2月13日（欧版）			



本作是在前作《BEN 10 地球保卫者》受到好评之后，厂商根据动画版第二季推出的一款新作。游戏版的故事内容基于原作，讲述了主人公Ben为了对抗宇宙恶魔，借助外星英雄的力量拯救世界的故事。游戏最大的特色就是Ben可以变身为各种外星人形态，利用每种形态的技能和解谜能力来突破各种难关。除了主角Ben，在本作中玩家还可以使用Ben的两位朋友Kevin和Gwen，这两位角色同样也有着不凡的超能力，因为能力上的区别，他们三人在游戏中都有着各自的专用关卡。游戏中到处充斥着浓厚美式英雄漫画的风格，喜欢这类型游戏的玩家不妨尝试一下这款作品。



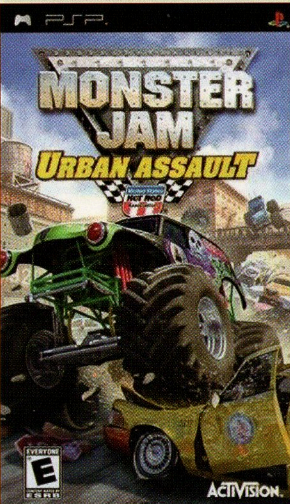


画面　系统　音乐　耐玩度

怪物卡车 城市乱斗

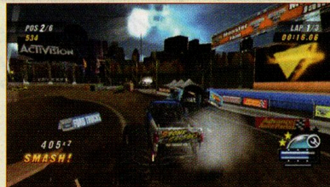
Monster Jam: Urban Assault

推荐度	Activision	RAC	2008年10月28日	美版
6	1~2人	29.99美元		全年龄
	备注：2009年3月13日（欧版）			



本作是由全球最大第三方游戏发行商Activision公司发行的一款乱斗型赛车游戏。在美国这类卡车比赛危险性很高，一般人很难亲身参与比赛，而本作就是以此为卖点。在游戏中玩家可以控制超级大脚卡车在城市中进行一场刺激无比的大狂飙，对市区内的各种建筑物、汽车进行无差别的踩压，由于大脚车每撞一次就会损失一点耐久，因此玩家的目标便是尽可能不要碰撞物体快速到达终点赢取比赛。本作中收录的赛道和任务数量都达到前作的两倍以上，除了初期的大脚车外，玩家还可以通过踩压各种建筑物和完成任务的方式来获得金钱以改造自己的赛车。





画面　系统　音乐　耐玩度

格斗之王合集 大蛇传说

The King of Fighters Collection: The Orochi Saga

推荐度	SNK Playmore	FTG	2008年10月28日	美版
7	1~2人	39.99美元		13岁以上
	备注：无			



在多个平台上推出的经典2D对战游戏“《格斗之王》系列”的移植合集，此次收录了《格斗之王 大蛇篇》与《梦之对决篇》，即《KOF 94》到《KOF 98》这五部历代最经典的作品。本作除了再现街机版中的所有元素外，还特别追加了通关特典要素和搭载了可随意改变角色颜色的“角色编辑”机能，画面方面则设置有4：3、16：9等比例来供玩家选择。游戏除故事模式外还有训练模式和挑战模式，在训练模式中玩家可以设置AI的行动来更有针对性地进行练习。利用PSP的无线网络功能，本作可以实现玩家联机对战，这样在任何地方都能同朋友进行一场格斗大赛了。





画面　系统　音乐　耐玩度

水月 携带版

水月～Portable～

推荐度	GN Software	AVG	2008年10月30日	日版
6	1人	5040日元		15岁以上
	备注：无			



本作为同名PS2游戏的移植版，是一款剧情优秀的文字类恋爱冒险游戏。游戏讲述的是失忆后的主人公遇到一个自称是自己女仆的少女，并在大和庄众多女主角的照料下开始新的生活，并逐渐融入她们的生活中。游戏中静态CG的表现非常华丽，无论是背景还是人物的造型都给人以清新感，让玩家的临场感得以极大幅度的提升。此外，本作为了迎合PSP掌机的特性，将所有画面都进行了16：9重制，而以前PS2版的文字表现类型也改为了与PC版相同的小说形式。此次的PSP版虽然去除了18禁内容，但是取而代之的是游戏在演出方面的大幅强化，使之比以前更为出色。



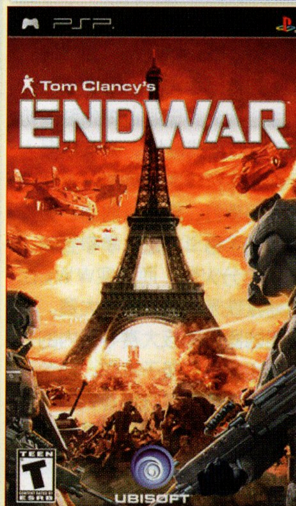


画面 音乐 系统 耐玩度

末日战争

Tom Clancy's EndWar

推荐度	Ubisoft	SLG	2008年11月4日	美版
7	1～4人	39.99美元		13岁以上
	备注：2008年11月14日（欧版）			



本作由上海育碧工作室负责开发，游戏以虚拟的全球范围冲突为背景，讲述了在2011年由于新的防御科技终结了核弹的威胁，但失去核能源后的世界在2020年终于面临资源紧张，第三次世界大战就此爆发。游戏分为美国、欧洲、俄罗斯三个阵营，玩家可以扮演其中一个阵营的指挥官，率领旗下的各种部队冲锋陷阵。值得一提的是，游戏中的视点会时刻跟随着一个作战单位行进，改变了传统战略游戏一贯的俯视视点。另外，玩家在游戏中的一举一动都将影响到三方势力的变化，可能一次全力的攻城反而会导致自己的本部遭受敌人的突然袭击而被洗劫一空，带给玩家更真实的模拟战争。



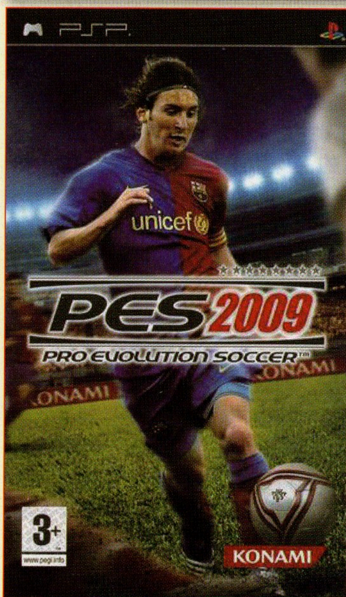


画面 音乐 系统 耐玩度

职业进化足球 2009

Pro Evolution Soccer 2009

推荐度	Konami	SPG	2008年11月7日	欧版
8	1～2人	39.99欧元		全年龄
	备注：2008年11月11日（美版）/2009年1月29日（日版）			



大人气足球游戏系列的最新作，本次请来了当今足坛炙手可热的阿根廷足球天才梅西担当封面代言人。厂商在本作中增加了一系列新元素使得比赛中的球员动作看起来更加逼真。游戏共搭载了包括友谊赛、大师联赛在内的8个模式，其中新增的“Be a legend”模式是瞩目要点。玩家在模式初期选择一名非守门员位置的年轻球员，在比赛中通过锻炼获得数值上的提高，然后在赛场外参与球员的简单生活以及决定自己的俱乐部去向，从一名默默无闻的新手球员变为世界瞩目的巨星。为了让玩家拥有成就感，该模式中培养的球员也可以拿到对战中使用。大师联赛方面则有细微改动，每个球员的脸型以及身体细节都进行过更新，玩家还能为自己创造的球队设计球衣、队旗等等。鉴于PSP按键不足的原因，比赛中球员使出的各种华丽过人动作都需要借助组合键的方式来实现。球员方面，欧洲联赛和各俱乐部的数据采用至08～09赛季初的数据，而各国家队的队员名单也更新到最新，另外获得授权的多支国家队的球员都以实名出现在玩家眼前。游戏的各种隐藏要素依旧是通过消耗比赛胜利所获得的点数购买，包括新球衣、经典元老明星队以及最高等级难度等等。另外在前作中备受好评的自定义主菜单背景音乐的功能得到了保留，不过遗憾的是比赛中依然未能加入解说。





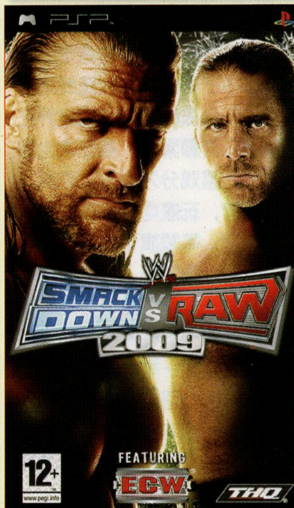


画面 音乐 系统 耐玩度

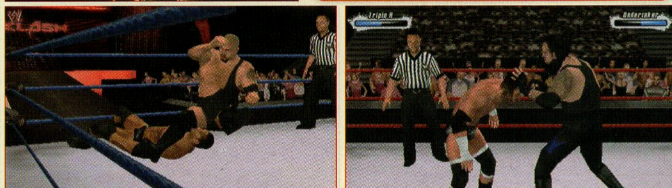
美国职业摔角联盟2009

WWE SmackDown vs. Raw 2009

推荐度	THQ	SPG	2008年11月7日	欧版
8	1～4人	39.99欧元		12岁以上
	备注：2008年11月9日（美版）			



每年一款全新的《美国职业摔跤联盟》已经成为了THQ的惯例，2009年仍不例外，系列新作再次登陆PSP平台。游戏一如即往拥有美国职业摔角联盟协会WWE的官方正式授权，旗下众多人气摔角手都在本作中实名亮相。游戏中可以使用诸如拳打、脚踢、肘击、抛摔等几乎所有徒手格斗技法，拳拳到肉，手感极佳，十分火爆。而现实WWE比赛中包括地狱铁笼大赛、活埋大赛、甚至是可使用凶器的硬核大赛等在内的各种刺激规则也完美收录于本作。在游戏中，玩家需自创角色或选择现有的人气摔角手不断赢取比赛从而解锁更多的摔角手、模式、以及称号等，使游戏变得相当耐玩。



画面 系统 音乐 耐玩度

定制我们的世界

注文しようぜ！俺たちの世界

推荐度	Global A Entertainment	RPG	2008年11月13日	日版
8	1人	5040日元		全年龄
	备注：无			



这是一款非常具有新意的RPG作品。游戏中的冒险场景并不是由系统预先设置好的，而是根据玩家的需要，由玩家自行进行打造。只要在被称为"冒险服务中心"的设施中，玩家便可以花钱打造自己所需要的冒险场景，包括雪原、森林、沙漠等地形都可选择。不仅如此，场景中出现怪物的属性也可由玩家事先设定。游戏的战斗在6×6大小的格子上进行，玩家最多可以把4名同伴安排在队伍中与敌人进行战斗，角色的行动均会消耗行动力，把握敌我位置采取有策略性的判断才能更有效率地杀敌。收集并组合"魔片"可以生成"魔结晶"，从而令角色使用魔法。

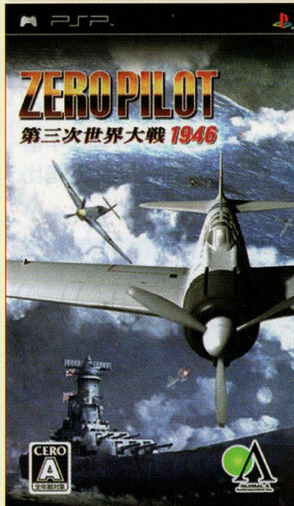


画面 系统 音乐 耐玩度

零式飞行员 第三次世界大战1946

ZERO PILOT 第三次世界大战1946

推荐度	Global A Entertainment	STG	2008年11月13日	日版
5	1～2人	5040日元		全年龄
	备注：无			



本作是一款模拟飞行射击类游戏，游戏的背景是虚构的"1946年第三次世界大战"，玩家在游戏中可以驾驶"零式"战机参加各种空战任务。在顺利完成任务之后，玩家就可以获得新的战机，除了日系战机以外，玩家还可以驾驶德、美、英等各国的战机参与战斗。游戏的任务类型比较丰富，包括了以击坠敌机、护卫航行、轰炸目标为目的的各式各样的任务。最初的教学模式可帮助新手练习，而高手玩家也有"超级飞行员"模式可以挑战，在这个模式中，玩家要在各种恶劣天气和环境的影响下完成挑战任务。游戏具备联机对战的功能和游戏分享模式，可以与朋友同乐。



画面 系统 音乐 耐玩度

战国绘札游戏 不如归·乱

战国绘札游戏 不如归－HOTOTOGISU－乱

推荐度	Irem	TAB	2008年11月13日	日版
6	1～2人	5040日元		12岁以上
	备注：无			



本作是以日本战国时代为背景所制作的卡片类对战型游戏。游戏将日本的一种传统纸牌"花札"融合到了各种战略性要素里，赋予其全新玩法。共有超过280种的武将卡片在游戏中登场，这些卡片由40多位知名画师精心绘制，而卡片上大部分人物也都是玩家们所熟知的日本战国时代的英雄豪杰。战斗部分需要玩家在5×5的战斗地域上进行卡片对战，虽然棋盘领域较小，但本作战略性却不低。无论是天气还是地形的影响，或是步兵、枪兵、骑兵等等的兵种相克，还有率领武将的能力对战局都有至关重要的导向作用，只有熟悉了各种系统才能体验到运筹帷幄的乐趣。



画面 系统 音乐 耐玩度

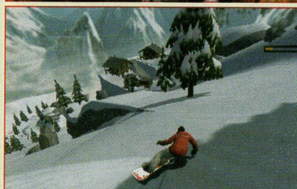
肖恩·怀特滑雪

Shaun White Snowboarding

推荐度	Ubisoft	SPG	2008年11月14日	欧版
7	1～4人	39.99欧元		全年龄
	备注：2008年11月16日（美版）/2009年2月5日（日版）			



本作是由Ubisoft联手天才极限滑雪选手肖恩·怀特经过周密合作推出的全新滑雪游戏，所以自然会向玩家展示肖恩·怀特滑雪的各种知名特技动作。游戏场地设有五大赛区，每个赛区中各有四个子任务。游戏中玩家要掌握四种滑雪技巧，分别是：直线加速、空中技巧、滑杆技巧以及回转技巧，每个赛道上都各有10个金冠，玩家还得收集齐规定的数目才行。玩家需要在这四种滑雪技巧中灵活变换，这样焦点槽就会慢慢积累直至积满，发动后玩家所得的各项分数就都会以一定的倍数增长。另外任务挑战成功后即可获得相应的XP点数，可用于升级四种滑雪技巧以及购买不同属性的滑板。



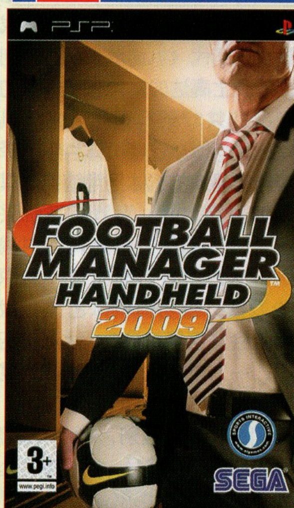


画面 系统 音乐 耐玩度

足球经理 掌机版 2009

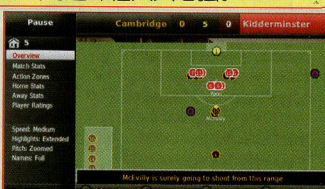
Football Manager Handheld 2009

推荐度	SEGA	SPG	2008年11月14日	欧版
8	1人	29.99欧元		全年龄
	备注：无			



人气足球模拟经营类游戏“《足球经理》系列”的最新作，玩家在游戏中要扮演一名足球俱乐部的经理来打点俱乐部内的一切事务，从交易到训练，从战术到处理与媒体的关系等等。本作的比赛采用了两种视点，一种是普通模式，可以总览全局；而另一种则为跟随足球位置进行镜头移动的模式，可详细跟踪具体球员。数据库的完善一直是该系列的特色之一，本作一共收集了51个国家的足球联赛，包括35万位球员和官员的资料。另外，本作的转会系统方面还新增了比赛前后的新闻发布会、转会传言等内容，令游戏的趣味性大大增强。



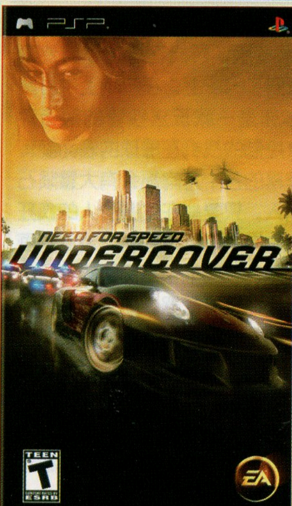


画面 系统 音乐 耐玩度

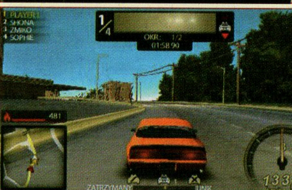
极品飞车 秘密行动

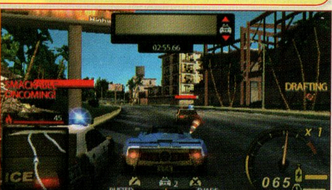
Need for Speed Undercover

推荐度	EA Games	RAC	2008年11月17日	美版
7	1～4人	39.99美元		13岁以上
	备注：2008年11月21日（欧版）/2008年12月18日（日版）			



本作的故事以联邦特工Maggie Q在游戏中负责招募并协助玩家执行秘密任务为主线，玩家为了搜集罪证而不断执行各种胆战心惊的公路大战任务，逐步深入一个国际犯罪组织的秘密行动并最终将其摧毁。除了刹车、倒车、换档等基本操作，玩家还可通过急刹转弯来完成赛车的漂移。职业模式中，特工会将众多赛事任务指派给玩家，一个大地图全部完成后才能进入到其他地图中。本作的赛事任务种类繁多，比如制造交通事故、破坏警车、高速公路大战等。另外本作依然保留了警车追逐系统，玩家要想方设法摆脱紧密跟踪的警车，以速度取胜或者直接将其破坏掉。





画面 系统 音乐 耐玩度

普利尼 我做主人公可以吗？

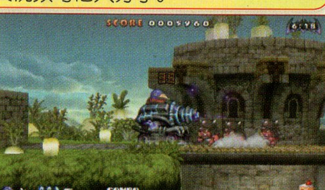
プリニー オレが主人公でイイんスか？

推荐度	日本一Software	ACT	2008年11月20日	日版
8	1人	5229日元		全年龄
	备注：2009年2月17日（美版）			



号称有着“史上最弱主人公”的本作是款手感硬派的2D横版动作游戏，玩家在游戏中扮演魔界的最低等生物“普利尼”，在魔女的命令下展开了魔界中笑点百出的冒险。游戏最大的特点是《魔界村》般生硬的跳跃，可以说仅是这跳跃就给不少玩家提出了挑战。虽然主角的动作不多，但是这些动作都有其用武之地。游戏的关卡设计相当巧妙，以不同的顺序来攻略各个关卡更是能获得完全不同的感受。游戏继承了“《魔界战记》系列”的很多神韵，丰富的隐藏要素、超高的难度以及多周目的挑战都使得游戏非常耐玩。另外，游戏附带了录像功能，玩家可以将自己的攻关视频与他人分享。



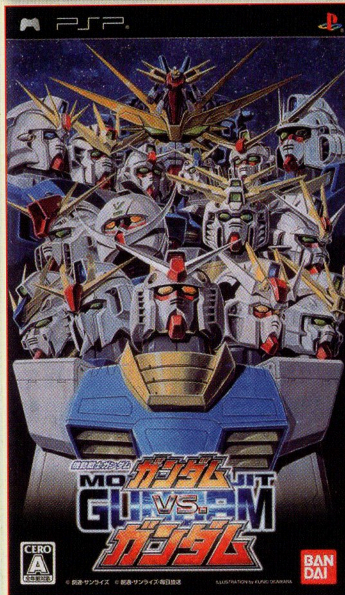


画面 系统 音乐 耐玩度

机动战士高达 高达对高达

机动战士ガンダム ガンダムVS.ガンダム

推荐度	Capcom	ACT	2008年11月20日	日版
9	1～4人	5040日元		全年龄
	备注：无			



本作是街机人气高达题材动作游戏的PSP移植版，也是该作品首次移植到家用游戏机平台，游戏收录了从初代《机动战士高达》到《机动战士高达00》为止的16部动画作品的共37架具有代表性的机体，玩家可以从这些机体当中选择一架自己喜欢的机体与电脑或是其他玩家进行对战。游戏的系统采用了二对二和战力槽消耗的对战规则，对战中双方都拥有6000点的战力槽，每当有机体击坠，战力槽就会减去与机体Cost同等的数值，一方的战力槽最先降为0就算失败。机体的Cost分为1000、2000和3000三个级别，Cost越高的机体能力值也越强，不过被击坠后减去的战力槽也就越多。虽然是动作游戏，但本作的对战成分比重较大，大到机体的能力，小到每招每式都有严格的细分，并且这次还加入了G CROSS OVER和机体援护两大新要素，令游戏的战略性也有一定提升，只有充分了解每部机体的特性，并拥有过硬的操作技术和冷静的头脑才能在对战中战无不胜。此次PSP版的移植可谓非常厚道，不但街机版优秀的节奏感和打击感都得到了保留，另外还追加了不少新内容，其中最令街机版玩家眼红的，就是收录了4架只在街机版的续作《机动战士高达 高达对高达NEXT》里才登场的机体，它们分别是GP-01、钢加农、京宝梵和命运高达。游戏还对应媒体安装，令游戏进程更加流畅。





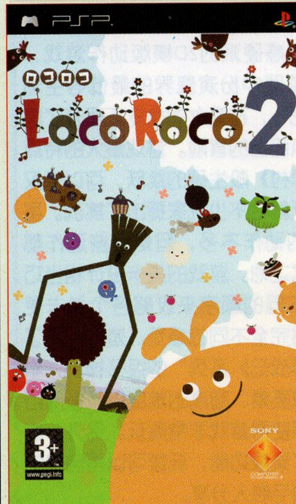


画面 ●●●●● 音乐 ●●●●● 系统 ●●●●● 耐玩度 ●●●●●

乐克乐克2

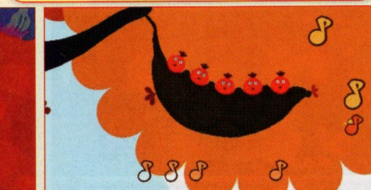
LocoRoco 2

推荐度	SCEE	ACT	2008年11月21日	欧版
8	1～4人	39.99欧元		全年龄
	备注：2008年12月4日（日版）/2009年2月10日（美版）			



安宁祥和、充满着歌声的乐克乐克星球又遭到了毛杂军团的入侵，植物随即枯萎，乐克乐克的很多同伴也被它们冻结而动弹不得。因此，乐克乐克肩负着拯救同伴并设法驱走邪恶的毛杂军团的重要任务，再次踏上征程。本作依旧要用L、R键使画面向左或向右倾斜，令乐克乐克受虚拟重力影响滚动起来。不同于前作的是本作新追加了水下冒险，L、R键变为控制乐克乐克的左、右游动方向，而按住○键不放则可令其快速下沉。玩家需要在每关的冒险路途中寻找到20个橘红色的果实，吃下一颗便长大一个单位。另外还需要不断地收集材料用于建造大而繁琐的MuiMui小屋。





画面 ●●●●● 系统 ●●●●●
音乐 ●●●●● 耐玩度 ●●●●●

超级星尘 携带版

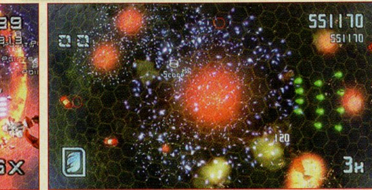
Super Stardust Portable

推荐度	SCEE	STG	2008年12月4日	欧版
8	1人	9.99欧元		全年龄
	备注：下载专用游戏/2008年12月4日（美版）			



本作是PS3的下载游戏《超级星尘HD》的移植版，厂商在增加了新要素之后移植到了PSP上，在PSN上供付费下载。本作是一款玩法独特的射击游戏，玩家控制的战机在星球的表面旋转射击，屏幕的各个方向都会有大量陨石和敌人涌入，只要能在这些敌人的疯狂入侵之后生存下来就是胜利。游戏的画面非常华丽，玩起来也是爽快感十足，玩家可以选择数种武器，如实弹、激光等，掌握不同武器的不同效果是过关的关键。PSP版加入了全新的BOSS，并增加了游戏的挑战性。另外PSP版还增加了无法射击、只能通过冲刺消灭敌人的"冲击模式"，让玩过前作的玩家也会感受到新的乐趣。





画面 ●●●●● 系统 ●●●●●
音乐 ●●●●● 耐玩度 ●●●●●

寒蝉鸣泣之时 黎明 携带版

ひぐらしデイブレイクPortable

推荐度 7	Alchemist	FTG	2008年11月27日	日版
	1~4人	6090日元		12岁以上
	备注：无			



游戏是根据日本著名惊悚悬疑游戏《寒蝉鸣泣之时》改编而来的一款大乱斗类游戏。不过本作与原作对比相当鲜明，不但没有任何惊悚惨剧发生，而且到处都充满恶搞的欢乐。本作的基本方式向Capcom的“《高达VS》系列”致敬，原作中各标志性场所都作为乱斗的舞台予以保留，在这里玩家要亲手操纵熟悉的角色们在PSP上展开激烈的勾玉争夺战。游戏的操作极易上手，动作流畅，人物的招数也是各具特色，加之节奏较快给人以很高的紧张感。游戏中每名角色也都会遵照原动画的设定拿上自己的特定武器，礼奈的柴刀、圭一的球棒等等一定会唤起原作FANS的共鸣。





萌萌二次大战略 豪华版

萌え萌え2次大戦（略）☆デラックス

推荐度 6	System Soft Alpha	SLG	2008年11月27日	日版
	1人	5040日元		15岁以上
	备注：无			



从PC上移植而来的本作是一款充满了“萌”要素的战略游戏，虽然游戏的设定是以战火纷飞的二战时期为背景，不过那些冷冰冰的坦克、战机和战舰都换由可爱的少女来扮演。厂商请到了美树本晴彦、北爪宏幸等大牌画师来为游戏制作人设，并加入了大量的语音和CG来表现兵器少女的萌点，而其中更是包括了类似“装甲”被击破这样的擦边球要素。关卡之间的过程部分以AVG形式表现，玩家可以欣赏到大量精彩的剧情。在此之外，由于负责制作游戏的是《大战略》的开发商，所以游戏的战略性相当高，六边形地图、兵种相克等要素都体现出了“《大战略》系列”的风格。

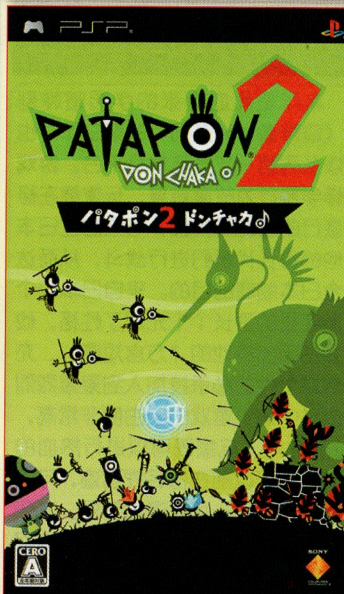




啪嗒嘭2

パタポン2 ドンチャカ

推荐度 9	SCEJ	MUG	2008年11月27日	日版
	1~4人	4980日元		全年龄
	备注：2009年3月6日（欧版）/2009年5月5日（美版）			



大眼睛小人又回来了！经过1代的磨练之后，本作调整了系统的平衡性，并增加了诸多新要素。游戏的核心内容和前作相同，玩家使用四种不同的鼓点组合成前进、攻击、防御、躲避、蓄力、跳跃和奇迹等命令来指挥自己的部队，带领它们完成各种任务。游戏中的关卡数量非常多，既有与敌人对抗、攻城拔寨的战斗关卡，也有在荒野中进行狩猎刷取素材的狩猎关卡，还有与各种魄力十足的巨大BOSS进行对抗的BOSS关，每种关卡都有着不同的玩法。在战斗之余，玩家需要在部落里玩迷你游戏来获得各种各样的素材，并用这些素材生产新的部队。本作中新加入了骑鸟嘭、机械嘭和魔法嘭等新的兵种，也加入了新的种族路线。在对抗敌人时，不同的兵种和种族可以发挥出完全不同的作用，让游戏变得更加丰富有趣。英雄系统是游戏另一个新增要素，在初期的剧情中，玩家会得到一位英雄啪嗒嘭，它不仅有着比普通啪嗒嘭更高的攻防能力，更会在战斗中自动复活，可以说是队伍中的关键人物。在游戏的联机模式里，4位玩家还可以用各自培养出的英雄来一同作战，挑战各种巨大BOSS刷素材，颇有点《怪物猎人》的感觉。游戏的画面和音乐维持了前作的水准，清新可爱的画风让人过目不忘。









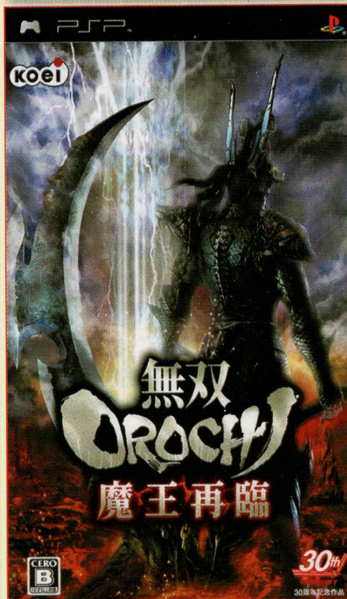





无双大蛇 魔王再临

无双OROCHI 魔王再临

推荐度	Koei	ACT	2008年11月27日	日版
9	1～2人	5544日元		12岁以上
	备注：无			



本作是PS2版同名游戏的PSP移植版，除了视野部分缩水比较明显，其他的基本会让玩家感觉到原汁原味。作为将不同时代的武将融合在一起的“《无双大蛇》系列”的第二作，游戏加入了《战国无双2 猛将传》中的5名新角色，以及包括真·远吕智在内的7名原创角色，而两个远吕智军中的大众脸牛鬼和百百目鬼亦可在对战模式及生存模式中使用，登场武将数量达到“《无双》系列”之最。与登场角色增加相对应的是势力，本作在前作的魏、蜀、吴、战国四大势力基础上又增加了远吕智军，玩家也终于可以体会到用暴力征服世界的爽快了。剧情上本作是接续前作，魔王军不甘心前作的失败，竟然想办法把远吕智复活，于是原有武将们再度出动，而仙界神仙、孙大圣、萝莉女王等也都被乱七八糟地卷进来了。本作取消了前作的外传，但增加了一个收集诸多经典关卡的戏剧模式，其中不乏让人玩得热血沸腾的战役，但个别关卡的开启条件实在是过于苛刻。此外，在武器锻造上本作增加了炼成能力，不同的炼成能力可以实现各种不同的效果，甚至会出现“官方金手指”般的逆天能力。相较于前作，本作在难度上做了很大的调整，最高难度玩起来只会觉得有难度，并不会出现敌我互秒的情况，而原版中优秀的兵种搭配在本作中也得以完美再现。



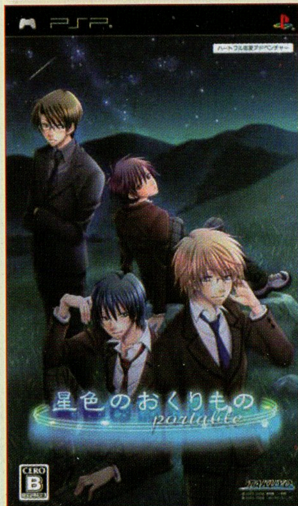


画面 ●●●●●○ 音乐 ●●●●●● 系统 ●●●●●● 耐玩度 ●●●●●●

星色的赠物 携带版

星色のおくりもの portable

推荐度	Takuyo	AVG	2008年11月27日	日版
7	1人	6090日元		12岁以上
	备注：无			



本作移植自2007年11月在PS2平台上推出的同名女性向恋爱游戏。游戏的舞台是在一个充满着大自然气息的偏远小村，主人公是对星座十分感兴趣的女高中生由本樱衣，玩家在游戏中会扮演樱衣，与数位性格各异的男生展开一段段浪漫恋情。游戏方式十分简单，玩家只需通过剧情中出现的各种选项提高心仪对象的好感度即可。游戏中存在一种名为“占星”的系统，身为天文社团成员之一的女主人公可以通过观察星象，来得知几位男性角色对自己的看法，甚至还能预测自己与心仪对象的未来。为游戏中几位男性角色配音的是岸尾大辅、平川大辅等人气声优。

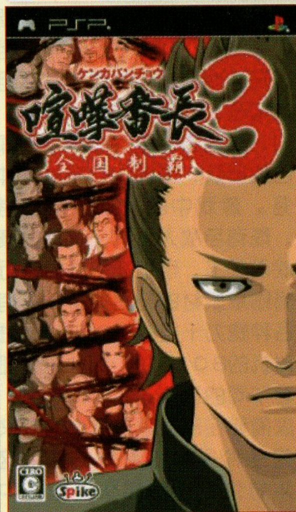



画面 ●●●●○○ 系统 ●●●●○○
音乐 ●●●●○○ 耐玩度 ●●●●○○

喧哗番长3 全国制霸

喧哗番长3 ～全国制霸～

推荐度	Spike	A·AVG	2008年11月27日	日版
8	1～2人	5229日元		15岁以上
	备注：无			



本作是热血夸张的学园喧哗剧“《喧哗番长》系列”的第三作，也是该系列第一次登陆掌机平台。游戏以修学旅行为故事背景，玩家要在修学旅行的目的地乡都，与来自全日本各地的番长代表们进行战斗，从而达成全日本制霸的目的。来自日本47个都道府县的番长个个充满了性格，他们会使用出身地的“方言短歌”、充满地域个性的必杀技加入到轰轰烈烈的战斗中来。游戏的自由度非常高，在7天之内，玩家既可以进行热血的战斗，也可以前往各名胜古迹，与美丽的女生们谈一场浪漫的恋爱。本作还支持PSP的无线联机功能，玩家可以和好友协力去对付敌人。



画面 ●●●●●○ 系统 ●●●●●○
音乐 ●●●●●○ 耐玩度 ●●●●●○

游戏王对战怪兽GX 双重战力3

游戏王デュエルモンスターズGX タッグフォース3

推荐度	Konami	TAB	2008年11月27日	日版
8	1～4人	5250日元		全年龄
	备注：2008年11月28日（欧版）			



Konami旗下大人气游戏“《游戏王GX》系列”的最新作，游戏中玩家要扮演一名原创角色，在决斗者养成学校中经历多姿多彩的学园生活。“《双重战力》系列”最大的特征就是搭载了可以进行两人一组的双人对战模式，玩家可以在游城十代、天上院明日香等来自学校里的同伴中选择自己喜爱的角色组成队伍，一起在学校里进行卡片决斗或玩各种迷你游戏，并且只要不断提升作为搭档的角色的好感度，最终还能触发该名角色的结局。而在卡片方面，本作除了收录了最新卡组里的卡片外，还提供了许多原创卡片供玩家使用，卡片数量约3500张，为系列之最。

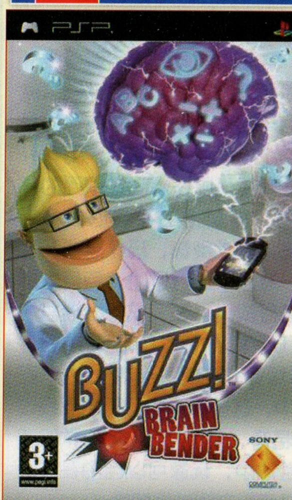


画面 音乐 系统 耐玩度

巴兹脑锻炼

Buzz! Brain Bender

推荐度	SCEE	ETC	2008年11月28日	欧版
6	1～6人	29.99欧元		全年龄
	备注：无			



本作并非系列以往的问答游戏，而是一款锻炼脑力的游戏，主要模式虽然仍与前作相同，但新增加了日常训练和脑年龄测试两种模式。日常训练完全一新，包括“名曲演奏”、“算号记数”等共8大类，有16个不同类型的迷你训练游戏。玩家可以通过这些游戏锻炼大脑的反应速度、联想能力等。本作还新增了奖章挑战系统，玩家可以通过挑战而获得奖章、奖杯等。同前作一样，玩家可以将游戏通过Wi-Fi传到周围的PSP上，并支持最多6名玩家一起联机游戏，而联机的项目也比前作更具有对抗性，最后结果出来时会统计各人的脑年龄比较，对战起来很激烈。



画面 音乐 系统 耐玩度

每日射手

Everyday Shooter

推荐度	SCEA	STG	2008年11月27日	美版
8	1人	9.99美元		全年龄
	备注：下载专用游戏／2009年1月22日（欧版）			



这是一款创意非常独特的游戏，它结合了音乐游戏和射击游戏的玩法。游戏中所有的音效都是由吉他的声音演绎而出的，玩家战斗的过程就好像是演奏了一首曲子，所以在游戏里大关被称为“专辑”，其中的小关则叫做“音轨”，游戏共有8张专辑等待玩家挑战，在完成了全部8张专辑的所有曲目后，玩家还可以开启名为“轻松欣赏”的无敌模式用以欣赏音乐。在战斗中，玩家要以一定的节奏连击才能获得高分，而这连击的节奏则需要通过效果音和游戏的画面来掌握，很有音乐游戏的意思。游戏的画面风格相当抽象，能给玩家带来一种沉浸在艺术中的感觉。



画面 音乐 系统 耐玩度

脑力大挑战

Brain Challenge

推荐度	SCEA	ETC	2008年12月4日	美版
6	1～3人	9.99美元		全年龄
	备注：下载专用游戏			



由育碧旗下Gameloft亲手打造的人气心智训练游戏《脑力大挑战》在很多平台大红大紫后，终于登陆PSP。游戏的画面不错，且相当有亲和力，看上去至少比其他手机版本要华丽很多。本作共包含四种类别的益智游戏：Logic（逻辑能力）、Math（数学能力）、Visual Memory（视觉记忆力）与Focus（专注力）。其中更含有9种压力管理的小游戏可发展你的抗压性，以及9种创意训练来发掘广大玩家脑内的艺术细胞。训练后您甚至可以透过详细的数据与图表来了解自己的脑力！游戏本身创意十足，如果你想直观了解一下自己的智商究竟有多高，那就千万不要错过本作。



画面 音乐 系统 耐玩度

双星物语

Zwei!!

推荐度	Falcom	A·RPG	2008年12月11日	日版
8	1人	5040日元		全年龄
	备注：无			



Falcom著名A·RPG作品的PSP复刻版，游戏的画面风格清新可爱。本作在系统上比较有特色的一点就是，角色升级并不是依靠杀敌，而是靠吃下怪物掉落的各种食物，用10种同样的食物还可以在酒吧换取更为高级的食物，令获得的经验值更多。游戏的战斗非常爽快，玩家需要在各种遗迹、迷宫中进行冒险，与巨大的BOSS进行战斗。在完成每个迷宫之后，系统会根据玩家的表现给出评价。PC版原作的音乐非常优秀，在PSP版中，这些优秀的音乐全部经过了重新混音，带给了玩家新鲜的感觉。在游戏中，玩家可以自由在原版音乐和混音版之间进行切换。





画面 系统 音乐 耐玩度

仓鼠频道

ハムスターチャンネル

推荐度	HI Games	ETC	2008年12月18日	日版
6	1人	2800日元		全年龄
	备注：下载专用游戏			



一款为喜欢仓鼠的玩家专门设计的下载专用游戏。玩家在游戏中可以与可爱的仓鼠们进行交流。最初，小仓鼠会因警戒而对玩家不理不睬，此时玩家需要给它喂食或抚摸它，渐渐地就能和小仓鼠变得亲密起来。饲料有向日葵种子、苹果等等，每只仓鼠的喜好都不同，玩家需通过不断尝试找出自家仓鼠的最爱，不过千万别总是喂卡路里过高的食物，不然小仓鼠会变成小胖鼠。若小仓鼠突然想做些什么，它的头上会出现一条"干劲槽"，此时玩家需根据画面提示将槽蓄满，成功后便会发生特殊事件。在游戏中仓鼠每进行一个动作时，屏幕下方都会出现流动字幕，让人觉得像是在看电视一样。





画面 系统 音乐 耐玩度

绯色的碎片 携带版

緋色の欠片 ポータブル

推荐度	Idea Factory	AVG	2008年12月18日	日版
7	1人	5040日元		12岁以上
	备注：无			



本作移植自PS2平台的女性向恋爱游戏《绯色的碎片》。故事的主人公是流着"玉依姬"之血、拥有封印妖刀之力的少女春日珠纪。珠纪的父母因工作关系而去了海外，留在日本的她只好搬到母亲的老家——祖母所在的纪伊村生活。可搬到纪伊村后，珠纪却屡次遭到神秘怪物的袭击。祖母告诉她，之所以会出现这些怪物，是妖刀"鬼斩丸"的封印松动所致……PSP版除了本篇，还收录了外传《在那片天空之下》的内容，另外还增加了PSP版独有的新剧情和迷你游戏。为几位男主人公配音的是杉田智和、平川大辅等人气极高的男声优，另外，本作还是厚道的全程语音。



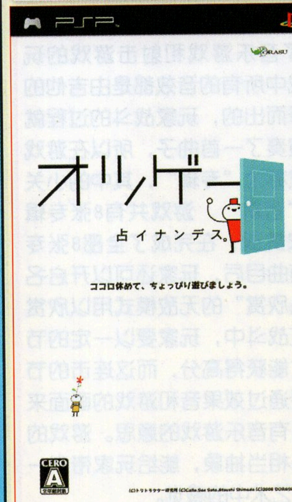


画面 系统 音乐 耐玩度

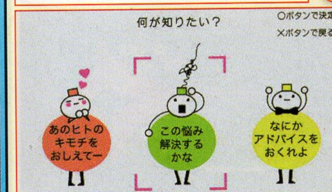
深层心理占卜游戏

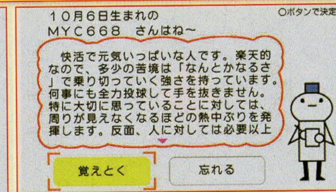
オツゲー 占イナンデス。

推荐度	Dorasu	ETC	2008年12月18日	日版
5	1人	3990日元		全年龄
	备注：无			



本作是一款制作较为精良的占卜游戏，基本的游戏方式是通过提出各种有趣的问题，来测算出被占卜者的各种运势或性格。游戏中的占卜一共分为三种，分别是利用卡片来占卜运势的"卡片占卜"；输入昵称和生日来推算性格的"生日占卜"；输入姓名和昵称来推算性格的"姓名占卜"。三种占卜之间并没有冲突，玩家可以一次做完三种，也可以输入不同的名字进行多次占卜，游戏一共可以保存50个姓名资料，玩家还可以从中选出两个来分析他们的"相性"。如果你平时喜欢占卜，但又苦于没有占卜器具，那么这款作品会是你一个不错的选择。





画面 系统 音乐 耐玩度

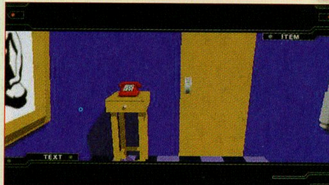
深红密室 重生

クリムゾン・ルーム リバース

推荐度	Success	AVG	2008年12月18日	日版
6	1人	3129日元		全年龄
	备注：无			



本作是网络上点击量达5亿的人气解谜游戏的PSP版，这次的移植是以NDS版的《SuperLite2500 深红密室》为基础，在原来的“深红房间”、“鲜绿房间”、“深蓝房间”和“纯白房间”四个房间的基础上，再加入了四个全新的“里房间”，故游戏也被重新命名为“重生”。在每个关卡一开始，玩家都是被困在一个密闭的房间当中，玩家需要在限定时间内调查房间的各处，找出各种可以利用的道具，利用它们来逃出房间，游戏的难点在于脱出的过程中是没有任何提示的，可以调查的地方和道具的用法都要靠自己摸索，这也是游戏最引人入胜的地方。






音感训练 甜蜜协奏曲

ソルフェージュ sweet harmony

推荐度	GungHo Works	AVG	2008年12月18日	日版
6	1人	6090日元		12岁以上
	备注：无			



本作移植自日本工画堂于2007年在PC平台上推出的一款女性向恋爱游戏，游戏的舞台是拥有悠久历史的名门女子学校“樱立舍学苑”，讲述了在一群热爱音乐的少女之间所发生的友情与爱情故事。游戏由AVG和MUG两部分组成，在AVG部分，玩家可操纵女主人公宫藤神乐在学校内移动，寻找心仪的角色触发各种对话事件；MUG部分的玩法则与《太鼓之达人》这类音乐游戏十分相似，玩家只需要看准时机按下对应的按键便可。PSP版不仅收录了PC版的全部内容，还增加了数首新歌、后日谈、以及藤田咲和二条院琴美这两名新的可攻略角色。



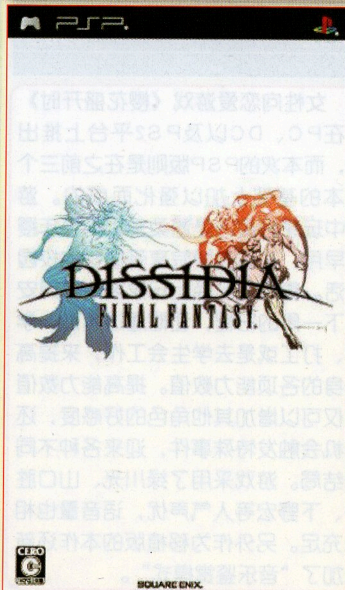




异说 最终幻想

ディシディア ファイナルファンタジー

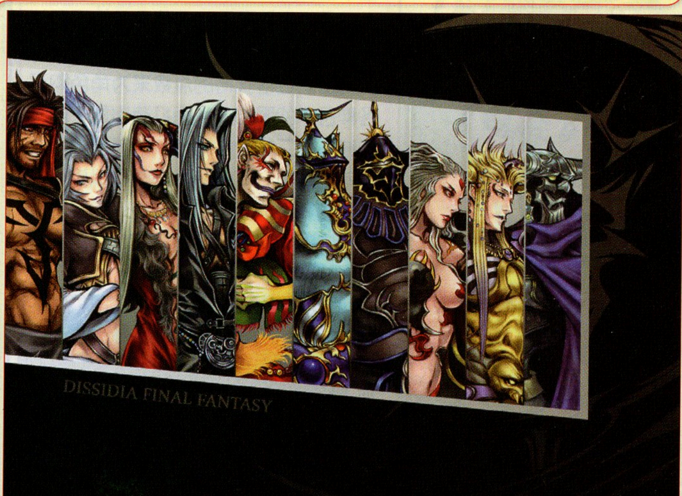
推荐度	Square Enix	FTG	2008年12月18日	日版
10	1～2人	6090日元		15岁以上
	备注：2009年9月（欧版）			



本作是一款集结了超人气RPG“《最终幻想》系列”中知名角色的梦幻对战游戏，初代《FF》到《FFX》中采用了一名主人公与一名敌方BOSS的参战组合，而《FFXI》和《FFXII》中的参战角色分别是香特特和加布拉斯，本作一共有22位角色可供玩家使用。战斗中按○键可以发动勇气攻击来夺取对手的勇气值（即攻击力），而按□键则可对对手的HP造成伤害，造成的伤害数等于自身的勇气值。虽是一款对战游戏，但本作含有大量RPG要素，角色的育成乐趣十足。角色在战斗中积累经验值就可以升级，从而学会新的技能，不仅如此，玩家还可以为角色装备强力的武器防具来提高他们的实力。系列一贯的召唤兽系统在本作中同样存在，本作中的召唤兽基本都是对敌我的勇气值产生作用的，每场战斗中玩家最多只能使用一次召唤兽，灵活运用召唤兽不仅可以达到一发逆转的效果，也令以弱胜强成为了可能。游戏中还有一个战斗生成系统，玩家只要在战斗中达成特定的条件，就可以生成一些素材。游戏的模式也颇为丰富，除了分量十足的“剧情模式”、支持两名PSP玩家联机对战的“通信模式”外，还有挑战性极高的“斗技场模式”，在斗技场中，玩家可以通过反复战斗来刷取极为珍贵的素材，从而打造出角色们的究极装备。









最强将棋BONANZA

最强将棋BONANZA

推荐度	Success	TAB	2008年12月18日	日版
4	1～2人	3990日元		全年龄
	备注：无			



本作是一款正统的日本将棋游戏，官方宣称其搭载了在2006年十六届“世界计算机将棋大赛”中获得冠军的最强将棋程序“BONANZA”，该软件可每秒运算400万手，至今为止一直保持着最强软件的地位。在对局模式中，玩家可以对难易度进行自由设定，有实力的玩家可以向最强“BONANZA”发出挑战。除了正常的对局模式之外，为了更好地迎合大众，本作还加入了对将棋的规则和战术进行讲解的教学模式、考核玩家将棋知识的将棋问答，以及可以看到之前对战过程的足迹模式。除了挑战“BONANZA”之外玩家还可以通过联机模式与朋友一决高下。

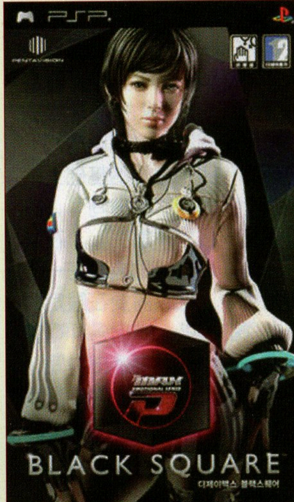


画面 音乐 系统 耐玩度

DJMax携带版 黑色立方

DJMax Portable : Black Square

推荐度	Pentavision	MUG	2008年12月24日	韩版
9	1～2人	42000韩元		12岁以上
	备注：无			



本作是系列的正统第三作，操作方式变化不大，即当音符掉落到下方红色判定线的一刹那，按相应的键即可。整个游戏的所有曲目都增加到了超高难度，而且收集要素也多得令人发指，街机模式中更是加入了难度更高一层的6BFX。本作的系统同《酷懒之味》，主模式还是俱乐部模式，不同的是本作中Restart或中途退出是需要花费200～500金钱的。本作的Fever系统恢复了2代的蓄满必爆但无自动积蓄翻倍的设定，并且Fever倍数再度升级，达到了更加热血夸张的7倍。本作的滑杆新引入了方向的QTE显示，即会显示滑杆的滑动方向，玩家必须输入规定的方向指令才能正确完成判定。



画面 音乐 系统 耐玩度

幻想高尔夫 魔法飞球 携带版

Fantasy Golf Pangya Portable

推荐度	Ntreev Soft	SPG	2008年12月24日	韩版
8	1～8人	39000韩元		全年龄
	备注：2009年4月16（日版）/2009年6月26日（美版）			



PC平台著名的在线高尔夫游戏首次登陆PSP平台的作品。游戏的风格与《大众高尔夫》比较接近，都是走轻松休闲的路线。在系统上则是正规的高尔夫玩法，玩家在击球时需要考虑风向、地形等综合因素。游戏中的登场角色个性十足，可供玩家使用的角色一共有18人之多。作为系列特色的角色编辑系统在本作中同样有着不俗的表现，玩家可以用游戏过程获得的点数来为角色购买各种各样的服饰，从而打造出属于自己的独一无二的个性角色。与其他同类游戏不同的是，本作在比赛时可以使用一些小道具，从而达到一发逆转的目的。游戏中的比赛场地十分丰富，并且设计得极为精美。

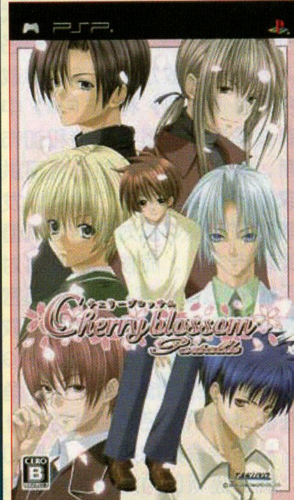


画面 音乐 系统 耐玩度

樱花盛开时 携带版

Cherryblossom チェリーブロッサム Portable

推荐度	Takuyo	AVG	2008年12月25日	日版
7	1人	6090日元		12岁以上
	备注：无			



女性向恋爱游戏《樱花盛开时》曾在PC、DC以及PS2平台上推出过，而本次的PSP版则是在之前三个版本的基础上加以强化而成的。游戏中玩家扮演的是温柔乖巧的少年樱濑早月，在樱苑学院享受愉快的校园生活。每个周日晚上玩家要为早月安排下一周的日程，让他通过运动、学习、打工或是去学生会工作，来提高自身的各项能力数值。提高能力数值不仅可以增加其他角色的好感度，还有机会触发特殊事件，迎来各种不同的结局。游戏采用了绿川光、山口胜平、下野宏等人气声优，语音量也相当充足。另外作为移植版的本作还新增加了“音乐鉴赏模式”。



画面 音乐 系统 耐玩度

我们的生存游戏 携带版

俺たちのサバゲー PORTABLE

推荐度	Best Media	ACT	2008年12月25日	日版
6	1～4人	5040日元		12岁以上
	备注：无			



由日本Best Media公司发行的本作是一款动作射击游戏，作品以目前风靡全球的BB枪野战游戏为题材，让玩家体验到野战游戏的刺激。游戏分为剧情、战场等多种模式，作品对野战的模拟度相当逼真，游戏中拥有100种不同规格的空气枪和200多种服装，玩家可以通过赢得比赛后取得新武器的方式强化自己团队的装备。游戏中一共有28支团队，玩家需要扮演一名野战爱好团队的队长，在团队锦标赛中以自己准确的判断给队友下达指令，通过团队间的配合共同击退敌人，带领自己的队伍不断胜利和取得比赛的冠军。通过PSP的无线网络功能，本作还支持最多4人联机对战。







北斗神拳 拉奥外传 天之霸王

北斗の拳 ラオウ外伝 天の霸王

推荐度	Interchannel	FTG	2009年1月22日	日版
6	1～2人	5040日元		全年龄
	备注：无			



本作是由自2006年开始连载的同名漫画改编的游戏，游戏一改PSP平台《北斗神拳》的“柏青哥”游戏方式，而是变成了更加彰显漫画原著热血爽快的格斗游戏。PSP右侧的四个按键分别对应跳跃、弱攻击、强攻击和防御。整部作品以拉奥的视点展开叙述，讲述了拉奥设立“拳王府”、与爱马“黑王”的相遇、道奇的卡桑德拉收容所的真相、以及拉奥为什么要成就霸业的原因等等。本作的游戏模式非常简单，虽然手感比较僵硬，但好在必杀演出的效果以及动画中原班声优的热血语音使得本作“看上去很美”，可以说是较为忠实地再现了原作动画的魅力。



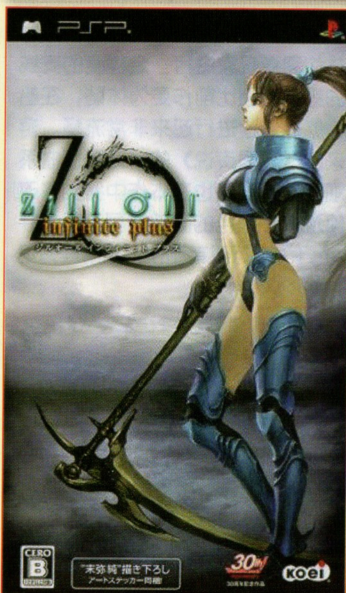




龙士传说 无限 加强版

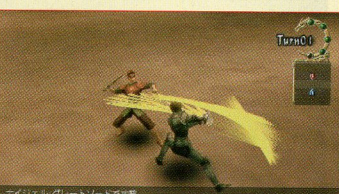
ジルオール インフィニット プラス

推荐度	Koei	RPG	2009年1月22日	日版
8	1人	5040日元		12岁以上
	备注：无			



《龙士传说》是光荣于1999年在PS平台上推出的一款以中世纪幻想世界为舞台的RPG，游戏以极高的自由度在当时赢得玩家一致好评，后来又在PS2上推出过加强版。此次的PSP版便以PS2版为基础再度进行强化移植。主人公因为被卷入了某个事件而告别了和平的生活，开始了他的冒险之旅。极高的自由度是本作的一大特色，游戏的流程分为几个时期，借助特有的“自由剧本系统”，玩家可以自己决定主人公的立场、冒险起始点、游戏中的事件、角色事件和地区任务等，从而发展出完全不同的冒险历程。本作在PS2版的基础上新增两位角色，并且还能让之前版本无法加入的弗雷娅、费穆以及艾尔法斯成为正式同伴。对应新同伴的加入，作品还新增了20个剧本以及120个以上的新情节，当玩家达成“结局列表”和“任务列表”项目中特定条件后能开启PSP专用壁纸等收集要素。本作的战斗采用了可见式遇敌方式，在战斗中以越快的速度打倒敌人就能获得更多的经验值。另外，完成城镇中的各种委托可以得到用来引导出新灵魂的灵魂点数，灵魂相当于其他游戏中的职业，不同的职业所拥有的技能和成长率大不相同。比较可惜的是游戏中角色们使用的武器局限性非常大，很多角色都是固有装备并且无法更换。另外角色间并没有本质上的能力差异让人物培养成就感大打折扣。











秋之回忆5 中断的胶片

Memories Off #5 とぎれたフィルム

推荐度	5pb.	AVG	2009年1月29日	日版
7	1人	5040日元		15岁以上
	备注：无			



“《秋之回忆》系列”的所有正传作品随着本作的推出云集PSP。游戏根据PS2版和PC版同名游戏移植而来，之前的几部移植作根据PSP的机能都会有一些新要素加入，此次也不例外。游戏里不但追加了全新的音乐影像，还有很多原创的剧情可供玩家欣赏，主题曲《ORANGE》也是由因该系列大受好评的彩音来演唱，ED更是多达5首。游戏的主人公是一名以制作电影为梦想的大二学生，但因为竞争对手雄介的死，他对事业失去了兴趣。此时一名女性出现并表示愿意与他一起继续梦想，然而这名女性却与雄介的死有着莫大关联。被中断的胶片再次安静地回转，等待主人公的是一个多变的未来。



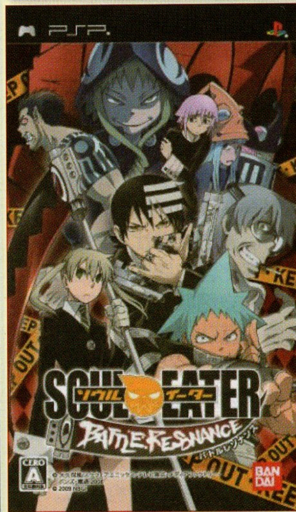


画面 系统 音乐 耐玩度

噬魂师 战斗共鸣

ソウルイーター バトルレゾナンス

推荐度	NBGI	FTG	2009年1月29日	日版
6	1～2人	5040日元		全年龄
	备注：无			



本作根据连载于《月刊少年GANGAN》上世界观奇特的少年漫画《噬魂师》改编而成。玛卡、黑星、基德以及圣剑等人都作为可使用角色在游戏中登场。故事模式收录了动画版前24话的内容，玩家可以从多名角色的视角去体验剧情。在故事模式中玩家需要通过完成各种任务来推动剧情的发展，游戏中足有51个任务等待着玩家的挑战。完成任务时玩家有机会获得角色的“必杀台词”，只要在战斗前设置好，角色使用必杀技的时候便会喊出相应的台词，且不少必杀台词还具有增加移动速度、增加防御力等附加效果，玩家可以根据自己的作战方式选择合适的必杀台词。



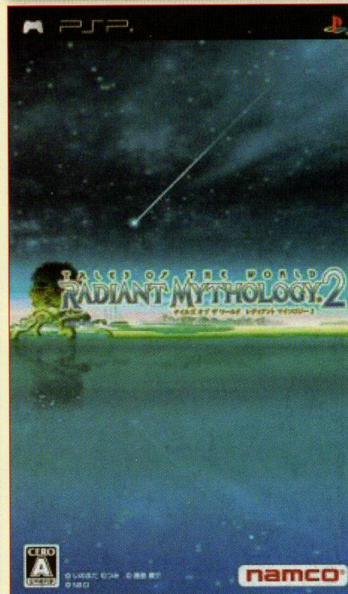


画面 系统 音乐 耐玩度

世界传说 光明神话2

テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー2

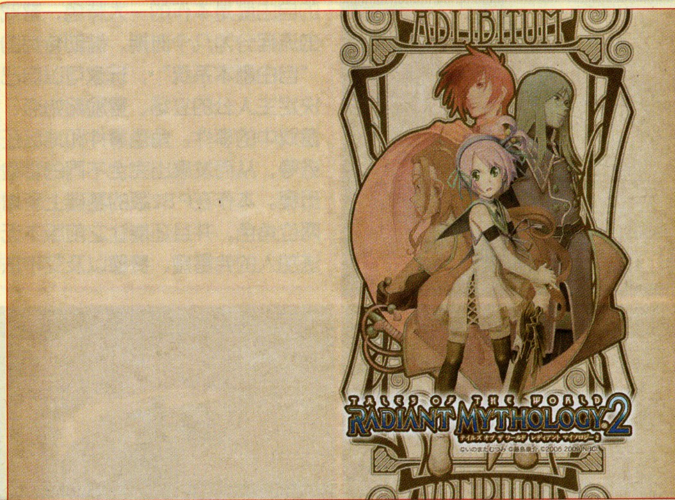
推荐度	NBGI	RPG	2009年1月29日	日版
9	1人	5040日元		全年龄
	备注：无			



本作是《世界传说 光明神话》的续作，和前作一样，游戏中依然有着大量来自“《传说》系列”的人气角色登场。本作中登场的《传说》角色比前作丰富得多，总数达到了50人，像来自《无瑕传说》、《薄暮传说》中的人气角色都加入到了本作的战斗中来。游戏的基本玩法和前作差别不大，一开始玩家可以自创一位角色作为游戏的主人公，选择他的外貌、设定他的名字、职业等。值得一提的是，本作的角色设定比前作更为细致，玩家可以从众多细微方面去打造角色，并且可选择的职业也在前作的基础上得到了扩充。游戏依然是以任务制来进行的，任务主要分为剧情任务和支线任务两种，任务的目的不外乎打倒特定的敌人、生产特定的物品、采集/采掘特定的素材等。剧情任务一般不会立即出现，往往需要玩家进行一定程度的支线任务后才可以在工会中接到。本作的细节方面比前作更为体贴，在船上各设施间可以轻松实现快速移动，整体流程进行起来非常流畅。游戏的战斗在前作的基础上，引入了来自《无瑕传说》的“无限压制系统”，而前作中发动秘奥义时缺乏观赏性的缺点也在本作中得到了改进。本作中角色的秘奥义发动时全部加入了角色的面部特写画面，并且这些特写画面全部是由Production I.G进行重新制作，非常具有可看性。







画面 音乐 系统 耐玩度

远程搜查 通往真相的23天

远隔捜査 —真実への23日間—

推荐度	SCEJ	AVG	2009年2月5日	日版
8	1人	4980日元		12岁以上
	备注：无			



由制作《荒野兵器》的制作方开发的一款原创推理AVG。游戏的主人公齐藤光志原本是一位私家侦探，不过在一次醉酒之后，他却被当作了杀人案的嫌疑人，被关进了拘留所。在最长为23天的拘留期限内，齐藤光志必须指挥拘留所外的律师前女友新城法子前往各处收集与案件相关的线索，从而洗脱自己的罪名。在拘留所内，玩家基本上每天都要接受案件相关的质问，此时需要用在调查部分收集到的各种线索来回答这些问题，如果回答错误就会扣除画面上方的心证槽，全部扣除即Game Over。难能可贵的是，游戏真正做到了全程语音，带给了玩家极大的临场感。



画面 系统 音乐 耐玩度

机动战士高达 基连的野望 阿克西斯的威胁V

机动战士ガンダム ギレンの野望 アクシズの脅威V

推荐度	NBGI	SLG	2009年2月12日	日版
7	1人	5500日元		全年龄
	备注：无			



“《基连的野望》系列”是以《机动战士高达》的世界观为背景、让玩家以一个势力最高指挥者的身分，通过自己的决策去左右宇宙世纪形势发展的战略游戏。本作是2008年2月份发售的《基连的野望 阿克西斯的威胁》的加强版，名称最后的“V”是Volume（分量）的意思，表示加强版的内容更加充实。本作新增的要素大致可以分为三个部分，一是在难度的选择上增加了超简单与地狱两种选择；二是追加了阿姆罗的父亲提姆·利的新剧本；三则是在原来收录作品的基础上，再增加了《机动战士高达 闪光的哈萨维》和《高达前哨战》等4部作品里的角色和机体。



画面 系统 音乐 耐玩度

天诛4

天诛4

推荐度	From Software	ACT	2009年2月12日	日版
8	1人	5040日元		15岁以上
	备注：2009年3月24日（美版）/2009年4月3日（欧版）			



本作是以日本战国时代忍者暗杀为题材的“《天诛》系列”的最新作，移植自Wii平台。玩家在游戏中要扮演替天行道的忍者，通过神不知鬼不觉的匿踪潜行暗杀技巧，将恶人葬送于黑暗之中。本作的背景设定在《天诛3》故事结束后一年，由初代作男女主角力丸与彩女再度担纲演出。游戏回归到了系列原点的“隐藏”主题，玩家所操纵的主角只要在潜入过程中被敌人发现就算任务失败，这时就必须灵活运用场景中的各项设施，如草丛、池塘、房梁、地板等来隐藏自己的身影。在游戏过程中按下△键即可进入“心眼”模式，在该模式下敌人的巡视范围以及主角周围可用来藏匿的环境都会很明确地表示出来，灵活运用可为潜行带来很大便利。本作中收录有丰富多彩的忍杀动作，只要在敌人毫无察觉的情况下从背后靠近对方即会出现忍杀提示，而手里剑、烟玉等忍具可以为玩家暗杀敌人创造很多便利。游戏的本篇模式共有10个关卡，完成关卡后系统会根据所耗时间、杀敌数、被发觉数三项来予以评价。而完成片手业模式中收录的50个挑战任务则可以开启CG鉴赏、角色原画、音乐馆等隐藏要素。另外在已通过的关卡名称前按START键可以进入“里·天诛”模式，该模式下不仅敌人的数量和配置发生变化，就连行动方式也会有所不同。





画面 音乐 系统 耐玩度

偶像大师SP

アイドルマスターSP

推荐度	NBGI	SLG	2009年2月19日	日版
9	1～3人	5040日元		12岁以上
	备注：无			



本作是著名美少女经营游戏《偶像大师》登陆掌机的首款作品，分为《完美之日》（收录偶像：天海春香、高规弥生、菊地真）、《思念之月》（收录偶像：如月千早、三浦梓、秋月律子）、《神奇之星》（收录偶像：秋原雪步、水濑伊织、双海亚美·真美）3个版本发售，玩家可像系列前作一样将事务所的女生培养成超级偶像，同时还要分别与星井美希以及两名原创偶像之间展开人气竞争，揭穿黑井社长的阴谋。游戏的基本系统变化不大，玩家通过安排课程提升偶像能力，参加试镜演出赚取人气，在各种营业活动中积累彼此间的回忆。此外，接受随机出现的杂志记者采访可短期提高偶像能力，会见服装设计师则能获得新服饰，前提是玩家必须正确答出他们的公司名或人名。课程和试镜均可采用手动控制和委任两种进行方式，前者包含6种迷你游戏，后者除了要求玩家能准确选择服饰和曲目外，还对玩家的操控精度和战术安排有着高度要求。只要试镜完毕后能够入围，偶像就能参加电视演出，玩家可存储演出的全过程影像，并可随时给表演中的偶像拍照。游戏里的"事务所模式"支持红外线通信对战，玩家可跨版本选择所有偶像的其一上台表演，不过只有自己培养通关的偶像才能继承能力值。通过PSN，玩家还可下载到高能力服饰、附加曲目、偶像邮箱等丰富内容。







画面 音乐 系统 耐玩度

假面女仆卫士 跃动大混战

仮面のメイドガイ ボヨヨンバトルロワイヤル

推荐度	Gadget Soft	FTG	2009年2月26日	日版
6	1人	5040日元		15岁以上
	备注：无			



本作是由赤衣丸步郎连载于《DRAGON AGE》上的人气漫画作品《假面女仆卫士》所改编成的一款乱斗型动作游戏，在游戏中玩家可以操作原作里的角色展开恶搞度满点的对战。游戏采用了"屈辱槽"来取代一般的格斗作品中用来表示角色体力的体力槽，对战中只要作出各种令对方感到羞辱的行动就能获得战斗的胜利。游戏最大的卖点还是各种香艳的画面，为此厂商还特地开发出了一套摇晃效果引擎，令游戏中的女性角色无论做什么动作都会产生养眼的效果。另外游戏的剧情模式采用了全程语音，有众多为动画版配音的人气声优加盟，原作FANS就更难以抵抗了。





画面 系统 音乐 耐玩度

金色的琴弦2f

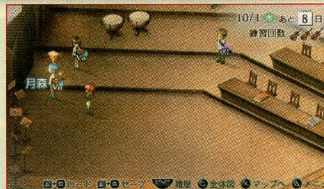
金色のコルダ2f

推荐度	Koei	AVG	2009年2月26日	日版
8	1人	5544日元		全年龄
	备注：无			



Koei旗下著名女性向游戏《金色的琴弦2》的强化移植版。在游戏中，玩家在享受着丰富多彩校园生活的同时，也会接触到众多性格各异的帅哥，并与他们展开浪漫的恋情。与一般女性向恋爱游戏不同的是，游戏的另一重要目的是演奏会的成功。为此，玩家平时需要不断地磨练自己的演奏技术，除了单独练习外，还可以与小组的其他人员进行合奏练习。本作的声优阵容相当豪华，现在非常走红的福山润、森田成一、宫野真守、小西克幸等人气声优均在游戏中有着投入的表现。相比PS2版原作，PSP版增加了全新角色卫藤桐也，并追加了大量新事件，不愧"强化版"之名。



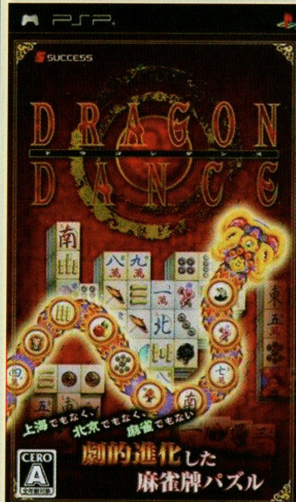


画面 系统 音乐 耐玩度

舞龙

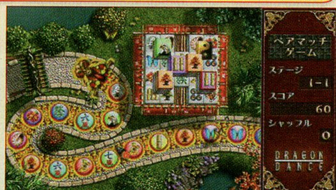
ドラゴンダンス

推荐度	Success	PUZ	2009年2月26日	日版
6	1人	3129日元		全年龄
	备注：无			



本作是一款和《连连看》玩法类似的益智游戏，游戏主要分为"Puzzle"和"Pair"两个模式。在"Puzzle"模式里，玩家要在麻将堆中找出与龙背上相同图案的麻将，将两张牌消掉，从而缩短龙的长度，阻止其到达终点，只要把麻将堆里的牌全部消完就算过关。而在"Pair"模式里，玩家则要在给出的牌中找出与龙背上的麻将没有关系的牌，并令相同的两个牌消掉，游戏目的同样是要把麻将堆里的牌全部消完。另外当玩家在游戏中达成一定的Combo数或满足特定的过关时间条件时会出现特殊的奖励，当获得所有的奖励后，还可以开启游戏中难度最高的"Extra"模式。



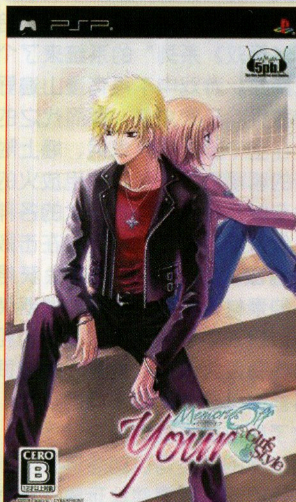


画面 系统 音乐 耐玩度

秋之回忆 女生版

ユア・メモリーズオフ Girl's style

推荐度	5pb.	AVG	2009年2月26日	日版
6	1人	5040日元		12岁以上
	备注：无			



本作移植自PS2平台同名恋爱游戏，是大人气游戏"《秋之回忆》系列"首款女性向作品。女主人公月冈海是一位热爱音乐的少女，即使只听过一次的歌她也能一字不漏地唱出来。在一次偶然的机会下，海认识了人气乐队"your"的成员，并接受他们的邀请，成为了乐队的主唱。游戏基本是以女主人公海的视角进行，不过只要满足特定条件，玩家有机会扮演男性角色从另一个视角来欣赏故事。作为移植版，本作不仅增添了大量新CG图片，还增加了六个小故事，讲述了本篇故事结束后女主人公和意中人的甜蜜生活。从绿川光、鸟海浩辅到小西克幸，本作的声优阵容亦相当豪华。





画面 系统 音乐 耐玩度

异界年代记

ミマナ イアルクロニクル

推荐度	Gungho Works	RPG	2009年2月26日	日版
5	1人	6090日元		12岁以上
	备注：无			



本作是由著名PC游戏厂商工画堂员责制作的一款PSP平台原创RPG作品。故事发生在一个名为依亚尔的星球上，很久以前魔族借助六颗拥有强大魔力的魔石对依亚尔造成了毁灭性的破坏。虽然在大魔导师菲雷斯的带领下，依亚尔恢复了和平，不过就在那场战争过去的数百年后，本应消失了的魔石却重现于世上，新的故事也围绕着这些魔石再度展开。本作的战斗有点类似于《传说》系列"，但人物动作看上去明显僵硬。进入战斗后，玩家要自己控制角色移动、攻击和防御，而其他同伴则交由电脑控制，玩家可以通过预设各种战斗方案来让同伴按照自己的意愿行动。



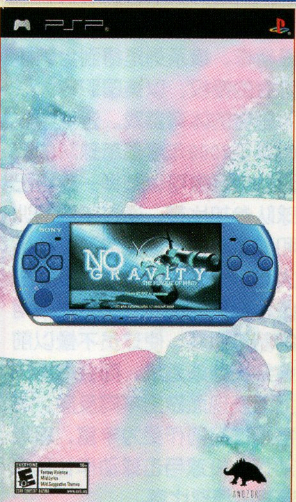


画面 系统 音乐 耐玩度

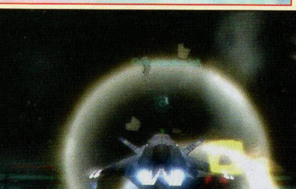
无重力战机

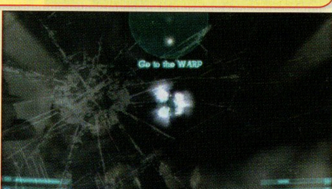
No Gravity: The Plague Of Mind

推荐度	Anozor SARL	STG	2009年2月26日	美版
7	1人	9.99美元		10岁以上
	备注：下载专用游戏			



本作最初只是欧美一位游戏爱好者自己开发的一款非官方自制游戏，游戏的制作者一直希望Sony能够给他一个机会去正式发售。如今，它终于被放在PS的网上商店通过下载的方式进行销售。游戏中玩家需要控制一名星间飞行员控制自己的爱机在宇宙中穿梭，消灭各种前来阻扰的敌人。游戏一共设置有6个风格各异的舞台、32个任务，任务种类很多样，包括摧毁敌人飞船和基地、护卫盟军舰艇、清除雷场等等。在任务的进行过程中，玩家需要击败前来冒犯的敌方BOSS，并躲避数量众多的陨石碎片安全到达目的地。游戏的缺点很明显，太空中缺乏参照物而给人感觉飞行的速度感不强烈。





画面 系统 音乐 耐玩度



真·三国无双 联合突袭

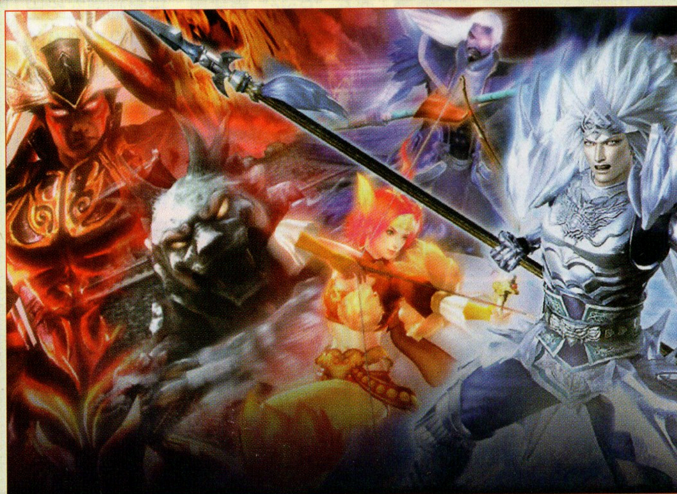
真·三国无双 MULTI RAID

推荐度	Koei	ACT	2009年2月26日	日版
8	1~4人	5040日元		12岁以上
	备注：2009年4月28日（美版）			





在发售前就被定性为"无双猎人"的本作让不少无双玩家感觉到了新的冲击，可以说本作给"《无双》系列"的系统来了个大换血。游戏中不再有漫山遍野的敌兵向玩家冲来，取而代之的是在空中漂浮的妖术兵、墙上附着的弩箭机关、可以放电放火的战车以及和城池差不多大的各种巨兽等前所未见的敌人。在击败这些敌人后，玩家有机会获得各种素材，用以打造强力武器装备。游戏中玩家操作的武将也和以往有很大改变：首先，每位武将都可以装备两种不同的武器，除了每位武将固定的主武器外，副武器的种类可以随意调换。不同武器的不同属性让玩家在选择武器时要进行战略性的思考。其次，武将出战时可以携带各种回复道具，也可以装备名为"武幻"的道具来获得如浮空飞行、能力强化等效果。最大的改变当然是作为本作招牌的觉醒系统，在觉醒槽（也就是以往的无双槽）蓄满后武将可以觉醒变身，不仅视觉效果相当华丽，武将的能力更是有很大提升。另一个革新了的系统是联机，玩家可以最多4人一起联机作战，无论是一起去消灭巨型敌人还是来个混战窝里斗，都是乐趣十足，如果能找到朋友联机来玩的话，定会感觉乐趣倍增。游戏的画面音乐水准很高，尤其是音乐继承了系列一贯的摇滚风格，非常符合游戏的氛围。

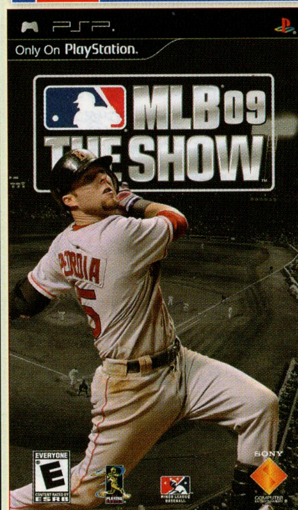


画面 音乐 系统 耐玩度

美国职业棒球大联盟09

MLB 09: The Show

推荐度	SCEA	SPG	2009年3月3日	美版
8	1人	39.99美元		全年龄
	备注：无			



本作是SCEA旗下"《MLB》系列"的最新作，该系列是得到全美棒球联盟协会的授权、以美国职棒大联盟赛事为题材的体育游戏。游戏中收录了2008年至2009年度最新球队的数据。在游戏中玩家可以选择一支自己喜欢的球队参加比赛，通过不同的训练方式和球员间的交易使自己的队伍逐渐强大起来。除了延续系列以往注重打击感和投球的优点外，游戏采用了全新的制作引擎，使球员不像以前一样只会呆板地跑直线，而会根据玩家在场上的表现而做出不同反应。本作的内容相比起前作更为丰富，新增的演出动作、投球与击球动作让玩家体验到逼真的棒球比赛。




画面 系统 音乐 耐玩度

Ever17 时光的羁绊

Ever17 —the out of infinity— Premium Edition

推荐度	Cyber Front	AVG	2009年3月12日	日版
8	1人	5040日元		15岁以上
	备注：无			



本作是"《Infinity》系列"的作品之一，画面表现较为出色。游戏讲述了被困在即将崩溃的主题公园内一群少年男女的逃亡故事，能否解开事件背后的谜团关系着众人是否能摆脱葬身海底的命运。游戏采用双主角系统，无论玩家选定哪个主角，另一个都会作为配角登场，当两名主角共同完成四条以上主线时可触发隐藏剧情。游戏在悬念的设置上极为独到，每当解开一个谜团后随之而来的则是更多的疑点，提高了游戏的耐玩度。本作的音乐与剧情的推进和各角色的性格特征完美契合，限定版收录原创角色的歌曲CD、原声CD和设定资料集等丰富内容。




画面 系统 音乐 耐玩度

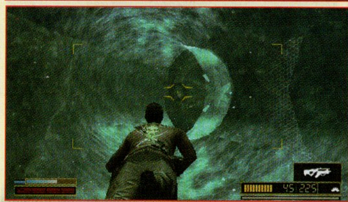
抵抗 报复之刻

RESISTANCE ～报复の刻～

推荐度	SCEJ	TPS	2009年3月12日	日版
8	1～8人	4980日元		15岁以上
	备注：2009年3月17日（美版）／2009年3月20日（欧版）			



PS3的FPS代表作“《抵抗》系列”登陆PSP平台的首款作品，与家用机版不同的是，本作的开发并没有继续交给Insomniac，而是交给了“《虹吸战士》系列”的开发方Sony Bend。本作的故事发生在系列第一作数周之后的欧洲，而主人公也不再是系列前两作的内森·海尔，新主人公詹姆士·格雷森原本是一位英国海军队员。游戏的类型也与系列前两作发生了一定差别，不再是FPS，而是变为当前流行的越肩式第三人称射击。游戏采用了模糊辅助瞄准系统，只要玩家的视线范围内出现了敌人，那么系统就会帮助玩家自动瞄准敌人，这样就使一些不擅长射击游戏的玩家也可以体验到爽快的杀敌快感。与系列前两作一样，游戏有着丰富的武器，选择最合适的武器来对付不同的敌人便可以更有效率地杀敌。游戏的画面属于PSP的顶级水准，不仅贴图精细，光影效果也属于一流。游戏的单人模式并不算长，但大家所熟悉的谍报文件收集、特殊目标达成等增加了玩家反复挑战的动力，想要完美过关也并不是一朝一夕的事情。不仅如此，精心设计的多人模式也大大延长了游戏的耐玩度。本作的多人模式包含了5种玩法，最多允许8位玩家联机游戏，只要接上网络，玩家更可以和来自世界各地的玩友进行线上作战，体会到前所未有的战斗乐趣。





画面 音乐 系统 耐玩度

Never7 无限轮回的终结

Never7 —the end of infinity—

推荐度	Cyber Front	AVG	2009年3月12日	日版
8	1人	5040日元		15岁以上
	备注：无			



本作是同名经典恋爱AVG的移植版，加入了新的片头动画和歌曲。游戏有5名女主人公，包含妹系、无口、姐系、高傲、天然呆5种萌属性。玩家的选择会让剧情进入不同的分支，主人公要体验种种奇异事件，并最终逃脱悲剧的命运轮回。游戏在交待剧情时埋下大量伏笔，各角色的台词运用细腻周到，最终带给玩家莫大的感动。本作声优阵容强大，同时起用人气画师影崎夕担当人设和作画监督。系统在PS2的基础上新增剧情创作功能，不仅将画面调至自然的宽屏显示，玩家还可对角色台词、表情、分支、背景、特效等要素进行自由编辑，拓展其内涵。



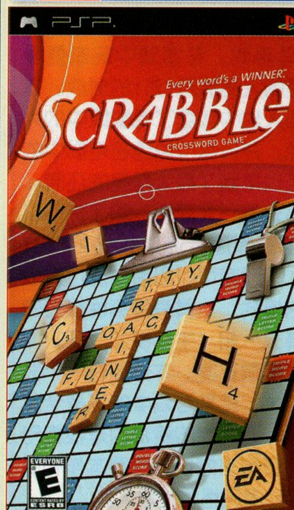


画面 系统 音乐 耐玩度

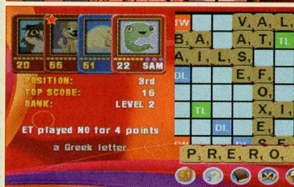
涂鸦拼字

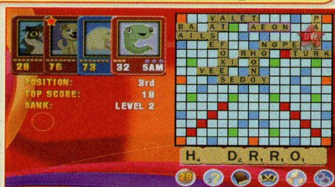
Scrabble

推荐度	EA Games	PUZ	2009年3月17日	美版
7	1～4人	29.99美元		全年龄
	备注：无			



本作是由美国EA与美国Henry Hassenfeld玩具集团联合推出的一款英文单词填空类益智游戏。在一块15×15方格的图版上，名参加者以拼出词汇而得分。词汇以填字游戏的方式横竖列出，但填入的词汇必须已收录于专用的词典里。不同字母有不同分数，根据在标准书写英语中出现频率而定，另外图版上有不同颜色的格子，参加者可从中获得额外分数。游戏中有多种游戏模式，玩家可以与对手比拼填字速度、拼字成功数量等等。在正式竞赛中，通常由两人或两队对垒，不同颜色的方格加分方式不同，例如：粉红色的代表词汇分数×2，而深蓝色的则代表字幕分数×3。



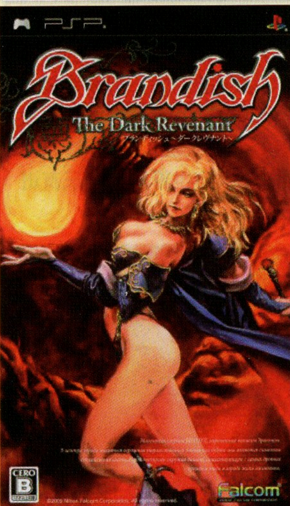


画面 系统 音乐 耐玩度

撼天神塔 黑暗回归

ブランディッシュ ダークレヴナント

推荐度	Falcom	A・RPG	2009年3月19日	日版
8	1人	5040日元		12岁以上
	备注：无			



本作是Falcom人气A・RPG《撼天神塔》的PSP重制版。游戏中玩家要在广阔的地下迷宫进行冒险，目的是经过重重难关前往地面。迷宫中随处可见棘手的机关，一些机关的拆除也有一定的解谜成分，非常考验玩家的游戏水平。游戏的时间流动都是实时的，因此玩家在探索迷宫时不能有半点马虎，紧张感十足。游戏的战斗比较爽快，而体型巨大的BOSS战也是魄力十足。主人公的成长自由度很高，比如一直用剑进行攻击，那么他的腕力就会上升，经常使用魔法则魔力就会上升。作为重制版，本作在画面上经过了全面进化，相比原来的PC版有了大幅提高。



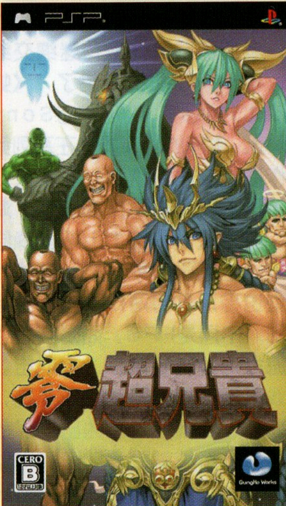


画面 系统 音乐 耐玩度

零・超兄贵

零・超兄贵

推荐度	Gungho Works	STG	2009年3月19日	日版
6	1人	6090日元		12岁以上
	备注：无			



以恶搞爆笑的风格为卖点的射击游戏“《超兄贵》系列”的最新作品。新作依然是一款横向卷轴射击游戏，玩家可以从美型的男女主人公中选择其一来进行游戏，两位角色的射击威力以及必杀技效果均存在差别。游戏中男主人公的辅助角色是两个让人大跌眼镜的肌肉猥琐男，而且年龄高达1亿零37岁，口味相当之重。本作的玩法和同类游戏差别不大，利用打倒敌人后出现的蛋白质，角色的射击威力就会提高。当画面上方的槽蓄满后，还可以发动必杀技“男人射线”。放保险时会有专门的特写画面，画面中的全体敌人均会遭到攻击，并且画面中敌方的子弹会全部消去。



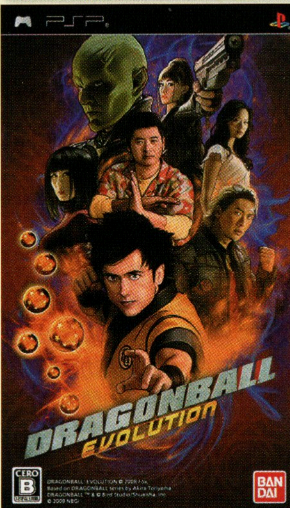


画面 系统 音乐 耐玩度

龙珠 进化

ドラゴンボール エヴォリューション

推荐度	NBGI	FTG	2009年3月19日	日版
6	1～2人	5040日元		12岁以上
	备注：2009年4月6日（美版）/2009年4月17日（欧版）			



根据同名《龙珠》电影改编的一款3D格斗游戏，在游戏中玩家要操作电影里的人物展开1对1的对战。本作的登场人物中包含了电影版中的大部分角色，并且每位角色在电影中的招式特色也得到了最大程度的还原。丰富的模式是一大卖点，除了有可以体验到电影版原汁原味剧情的“故事模式”，还有可以和朋友进行对战的“通信模式”、具有极高挑战性的“任务模式”和“生存模式”等，保证了游戏的耐玩度。本作还有一个很大胆的尝试，就是游戏中的场景全部取自影片，而人物的建模也是根据电影演员的造型来制作，使得本作和以往作品的动漫风格相差很大。





画面 系统 音乐 耐玩度

梦想灯笼

梦想灯笼

推荐度	日本一Software	AVG	2009年3月19日	日版
7	1人	5040日元		15岁以上
	备注：无			



本作是以“轮回”为关键词的文字类AVG，讲述继承灭鬼剑术的主人公阪守鹫志和徘徊在灯笼世界的少女各务间缠绵悱恻的爱情故事。本作背景是现代的日本东北荣重村，筹备灯笼节的主人公在某夜的归途中遭遇鬼的袭击，惨败之后与同门好友一起向父亲苦心学习家传剑术，决心从此踏上除鬼之旅的阪守在邂逅与鬼密切相关的少女各务后，两人的命运都产生了深远的变化。游戏的基本流程与大众文字AVG相似，不过由于加入了特色的卡片对战系统，流程不至于太枯燥。为了方便玩家进入各种分支，系统还支持直接的选项跳跃和高速翻页，避免玩家浪费时间。





画面 系统 音乐 耐玩度

牧场物语 蜜糖村与村民的愿望

牧场物語 シュガー村とみんなの願い

推荐度	MMV	SLG	2009年3月19日	日版
8	1人	5229日元		全年龄
	备注：无			



本作是MMV在PSP上推出的第三款《牧场物语》作品，同时也是PSP上第一款以牧场经营为主题的原创新作。和大家所熟悉的“《牧场物语》系列”相同，耕种作物，照顾家畜等日常活动以及与村民交往依旧是游戏的主要内容。在游戏中，玩家要扮演一位牧场主的孙子，为了防止牧场的所在地被改建成游乐场而努力，在两年中凑到需要的金钱，将土地从游乐场建筑公司手里买回来。本作在出荷系统上做了很大的改变，虽然游戏中提供了大量作物和花朵的种子供大家耕种，但农作物种植出来后并不能直接出售，玩家需要根据各个商店的需求和村民的委托来选择种子播种，这样才能顺利将作物都卖出去。除了耕种外，丰富的节日、种类繁多的烹饪、建筑的改建等要素都会在游戏中出现。同时游戏大大强化了钓鱼和采矿这两个要素。垂钓和采矿的过程都通过小游戏来呈现，很考验玩家的反应和大脑。同时，这两个要素的收集性也很强，游戏中有50种以上的鱼类和多种矿石供大家收集。和村民的交往依旧是游戏的重头，在合适的时候拜访村民并投其所好送礼物来增加好感依旧占了大半的游戏时间。当然个性丰富的女友在游戏中也不会少，追到女友并结婚仍旧是游戏的一大终极目标。包括隐藏的女神在内，游戏中一共有8名候补女友供大家选择。





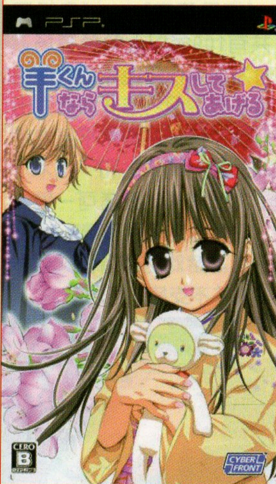
画面 音乐 系统 耐玩度

亲吻羊君

羊くんならキスしてあげる

推荐度	Cyber Front	AVG	2009年3月19日	日版
6	1人	5040日元		12岁以上
	备注：无			

本作改编自野村美月撰写、由《妹妹公主》的画师天广直人负责插图的作品《亲吻羊君》。讲述了在宝条家担任管家一职的主人公，与宝条家千金宝条一姬以及数名性格各异的美少女之间发生的故事。游戏的故事一共由26话构成，玩家在游戏中时常要面对各种各样的选项，若通过选项成功将美少女们的好感度提高到一定程度，主人公就有机会获得她们的吻。游戏版的人设依旧由天广直人负责，而剧情监督则是参与过“《秋之回忆》系列”剧本制作的日暮茶坊。另外，从中原麻衣、名冢佳织到新谷良子，游戏的声优阵容对“恋声癖”而言也有十足的吸引力。





画面 系统 音乐 耐玩度

妖人 幻妖异闻录 携带版

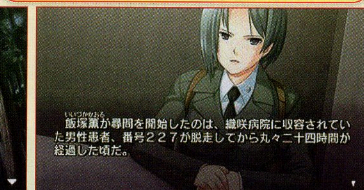
あやかしびと—幻妖异闻录—PORTABLE

推荐度	Dimple	AVG	2009年3月19日	日版
6	1人	5040日元		12岁以上
	备注：无			



曾经在PS2上发售并博得了玩家好评的《妖人 幻妖异闻录》的PSP移植版。游戏的世界中有种被称为“人妖病”的离奇怪病，得到这种病的人会拥有特异功能或变成异形，患者被称为“妖人”。游戏的主人公武部凉一也是一位“妖人”，被关押在收容所中。在他所饲养的狐狸“铃”的帮助下，凉一逃离了收容所，并隐姓埋名在神泽学园开始了新的生活，但这样的日子并未持续多久……平台变为PSP后，游戏的画面变为了16：9模式，不过游戏同时也保留了原生比例的画面显示，但在该模式下画面左右两侧会留黑。玩家可以自由在这两种显示模式间进行切换。



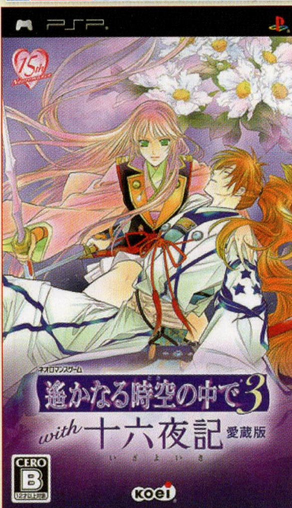


画面 系统 音乐 耐玩度

遥远的时空中3 with 十六夜记 爱藏版

遥かなる时空の中で3 with 十六夜记 爱藏版

推荐度	Koei	AVG	2009年3月19日	日版
8	1人	6090日元		12岁以上
	备注：无			



本作是光荣公司在PS2平台上推出的人气女性向恋爱游戏《遥远的时空中3》和《遥远的时空中3 十六夜记》的合集加强版。游戏的舞台是一个与源平合战时期的日本非常相似的异世界，女主人公春日望美因一股神秘力量的召唤，和两名好友一起来到了这里，却被这里的人们认定为就是“白龙的神子”。玩家在游戏中要做的，就是操纵望美带上她的守护者“八叶”与祸害人间的恶灵战斗。成功消灭恶灵可以提高守护者们的好感度，提升到一定程度后便可触发他们的特殊剧情。作为“爱藏版”，本作还增加了不少PSP版独有的新事件。另外，本作的声优阵容方面依旧非常豪华。





画面 系统 音乐 耐玩度

智代After 人生如歌 CS版

智代アフター ～It's a Wonderful Life～CS Edition

推荐度	Prototype	AVG	2009年3月19日	日版
8	1人	5040日元		12岁以上
	备注：无			



本作移植自PS2版同名游戏，是著名恋爱AVG《Clannad》的后传。游戏讲述高中生冈崎朋也毕业后与坂上智代成为正式恋人后的恋爱生活。游戏除了保留了PS2的要素外还追加了全新的CG动画以及更多的原创剧情。作为一款男性向恋爱游戏，男主角开口用语音说话也不多见，本次则很有诚意地由TV版男主人公声优中村悠一演绎。原剧情中智代的弟弟鹰文制作的迷你游戏玩家也可进行实际操作。迷你游戏中的人物形象全部经过了重新绘制，RPG式的游戏方式要求玩家需不断过关斩将前去救援遭难的鹰文。游戏还支持记忆棒暂存BGM，使读取速度更为快捷。



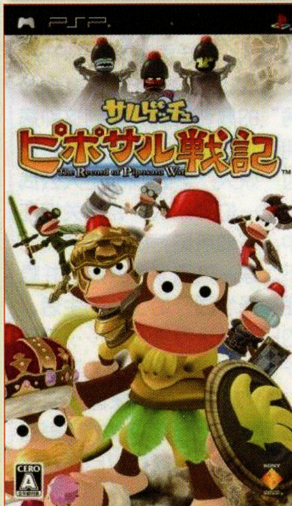


画面 系统 音乐 耐玩度

捉猴啦 比波猴战记

サルゲッチュ ピポサル战记

推荐度	SCEJ	RPG	2009年3月19日	日版
7	1人	4980日元		全年龄
	备注：无			



充满笑料的“《捉猴啦》系列”在PSP平台的最新作，不过类型与以往大不相同，游戏不再是ACT，而是摇身一变成了一款RPG。玩家在游戏中要扮演的是一位整天糊里糊涂过日子的比波猴王子，在接受父王的安排进行修行后，他依然丝毫没有半点警惕意识，直到有一天他无意中解开了恐怖魔物的封印……游戏的玩法较为传统，玩家在冒险途中可以通过指令选择来进行战斗，必杀槽蓄满后可以发动必杀技。角色还能够通过积蓄经验值来升级，锻冶屋系统允许玩家不断强化手上的武器和防具。在地图上有时还会发生特殊事件，玩家可以进行一些有趣的迷你游戏。





画面 系统 音乐 耐玩度

Sunday vs Magazine 集结！巅峰大决战

サンデー vs マガジン 集结！ 顶上大决战

推荐度	Konami	FTG	2009年3月26日	日版
7	1～4人	5250日元		全年龄
	备注：无			



本作是日本两大著名漫画社《周刊少年Sunday》和《周刊少年Magazine》创刊50周年的纪念作品系列之一，是一款画面华丽、打斗火爆的对战游戏。制作厂商Konami精选了两社旗下的30部人气作品，包括《犬夜叉》、《旋风管家》、《鬼眼狂刀》等，共有100名以上角色登场。这些角色分为可操作角色和支援角色两种，二者不同的组合方式可衍生出各种战术。为了照顾各种水平层次的玩家，游戏分为“简单”和“技术”两种不同的操作模式。前者可一键使用必杀技，后者则是采用传统FTG的“搓招”系统。游戏的任务模式可多人联机，不过并不支持一盘多连。





画面 系统 音乐 耐玩度

魔界战记2 携带版

魔界战记ディスガイア2 PORTABLE

推荐度	日本一Software	S・RPG	2009年3月26日	日版
9	1人	5229日元		全年龄
	备注：无			



《魔界战记》是日本一的代表作品，而系列的第二作评价更是不俗，本作就是原PS2版《魔界战记2》的强化移植版。游戏的系统非常繁琐复杂，战斗时甚至还融入了一定的PUZ要素，玩起来并不轻松。我方角色之间可以进行连携攻击，最多允许四人一起发动，并且发动时会有特写画面。角色投掷系统在本作中同样存在，玩家可以将角色举起并扔出去，从而衍生出更为丰富的战术。暗黑议会系统允许玩家提出各种要求，只要提议被议会通过，玩家就可以获得各种新要素，比如令新的系统出现，调整敌人强度、创建新角色等。如果提议没有被通过，玩家就只能通过武力强制执行了，不过战斗通常具有很高的难度。除了主要角色外，玩家还可以自创一些泛用同伴，角色的培养乐趣十足，角色超高的等级上限以及伤害数值均是系列的特色。相比PS2的原版，PSP版加入了不少新要素。在剧情方面，PSP版加入全新的剧本"阿克塔雷篇"，原作中的配角阿克塔雷在新的篇章中非常活跃。在原作中无法使用的浅葱、中BOSS等人在本作中都可以使用。魔CHANGE系统的进化版魔CHANGE2也只有在PSP版中才能使用。值得一提的是，本作还将对应通过PSN下载新要素的系统，厂商会陆续提供一些收费的角色供玩家下载，令原本就超级耐玩的本作的价值更得到了衍生。







画面 音乐 系统 耐玩度

旋风管家 噩梦天国

ハヤテのごとく！ナイトメアパラダイス

推荐度	Konami	AVG	2009年3月26日	日版
6	1人	5250日元		12岁以上
	备注：无			



本作根据男性向后宫漫画《旋风管家》改编而成。作品的主人公绫崎飒因父母欠下了巨额债务而被黑道追杀，走投无路的他遇到了三千院财团的继承人——三千院凪，三千院答应帮绫崎飒还清所有的钱，不过她也开出了自己的条件，那就是绫崎飒要成为自己的管家。在本作中，三千院等六名女性突然因某种原因陷入了沉睡，无论怎么呼唤都没有反应。玩家要做的，就是操纵绫崎飒进入女性们的梦中世界，找到唤醒她们的方法。除了原作中的主要人物外，PSP版还增添了全新的角色——渡良濑美影，为她配音的是人气女声优中岛爱，其他角色的声优则是沿用动画版的。





画面 系统 音乐 耐玩度

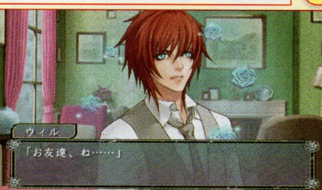
幽灵之火 携带版

ウィル・オ・ウィスプ ポータブル

推荐度	Idea Factory	AVG	2009年3月26日	日版
7	1人	5040日元		12岁以上
	备注：无			



本作移植自PS2平台的英伦风女性向恋爱游戏《幽灵之火》。游戏的舞台是19世纪末的伦敦，女主人公是一位名为汉娜的人偶师。祖父去世之后，汉娜在整理遗物时发现了两把钥匙，利用其中一把钥匙，汉娜打开了祖父生前绝不允许自己进入的地下室的大门。在地下室里，汉娜发现了一具装有人偶的棺材。游戏中可攻略的男性都是足以以假乱真的人偶，玩家可以通过剧情中出现的选项提高他们的好感度，以触发特殊事件并迎来各种结局。作为移植版的本作在收录了本篇以及Fan Disc所有内容的同时，还增加了新的剧情、CG图片，以及迷你游戏"神经衰弱"。





画面 系统 音乐 耐玩度

机动战士高达 战场之绊 携带版

机动战士ガンダム 战场の绊ポータブル

推荐度	NBGI	ACT	2009年3月26日	日版
8	1～8人	6090日元		全年龄
	备注：无			



街机上大人气高达题材动作游戏的PSP移植版，游戏的背景定于一年战争时期，玩家要在联邦和吉翁两个势力里选出一个与对手展开4对4的团体战。游戏收录了一年战争时期的大部分机体，并且根据机体的性能和武装不同，可分为近身格斗型、近距离战型、中距离支援型、远距离炮击型，狙击型五种类型，每种类型的机体在战斗中担任着不同的职责。在队伍的编成中，除了要注意保持各类机体的平衡外，还要根据地图和战术需要来选择队伍的构成。游戏最大的卖点就在于联机，不过因为机能所限，PSP版并不能像街机版那样实现16人的联机，但8人联机也同样乐趣十足。在进入联机前，玩家可以对对战时的参数进行更改，可以改变的参数包括了战斗时间和战力槽的多少等。另外本作还有一个独有的参数“米诺夫斯基粒子”可以让玩家设定，粒子的浓度决定了雷达对敌机的反应速度，因此在不同的粒子浓度下战法也是有所不同的。进入战斗后，玩家要像驾驶员一样从机体的驾驶舱视点对机体进行操作，通过模拟驾驶舱的画面掌握战场的信息，再用游戏提供的聊天系统与僚机互通情报，之后对敌机展开联合攻击，战斗中只要把对手机体击坠或破坏据点就能削减其战力槽，当把对手的战力槽削减为0，或者在战斗时间结束时我方战力槽比对手多，就能取得胜利。





画面 音乐 系统 耐玩度

战国天下统一

战国天下统一

推荐度	System Soft Alph	SLG	2009年3月26日	日版
6	1人	5040日元		全年龄
	备注：无			



以尊重史实而闻名的PC模拟游戏《天下统一》登陆PSP，游戏中，玩家要化身为日本战国时代的一名武将，励精图治、秣马厉兵，最终一统天下结束乱世。游戏中登场武将大名达到3500之多，收录的城市城池亦达到600座以上。游戏中，玩家不仅要与各个势力相互征战，外交和同盟也是必不可少。游戏不仅原汁原味收录了PC原作的内容，还在原有的四个剧本的基础上增加了新剧本“太阁的遗产”，收录的是丰臣秀吉去世后的故事，关原合战等战国末期的著名战役都收录其中。战斗包括野战和海战，并收录鹤翼、鱼鳞等著名阵型。此外，本作还支持玩家自定义主君。



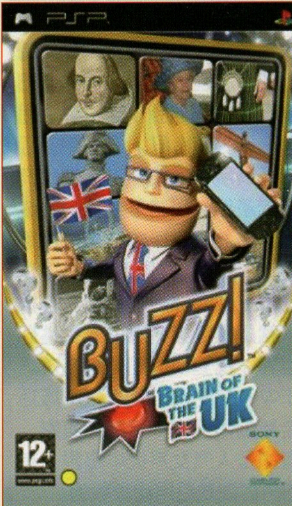


画面 系统 音乐 耐玩度

巴兹英国智囊团

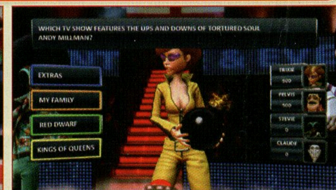
Buzz! Brain Of The UK

推荐度	SCEE	PUZ	2009年3月27日	欧版
6	1～6人	29.99欧元		12岁以上
	备注：无			



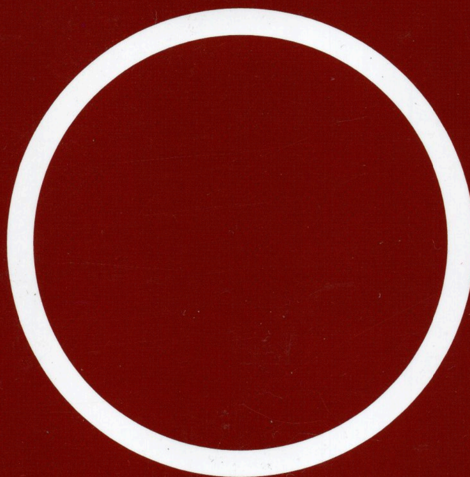
本作是SCE旗下著名的益智游戏“《巴兹》系列”的最新作品。所谓的“智囊团”，指的是专门从事开发性研究的咨询研究机构。它将各学科的专家学者聚集在一起，运用他们的智慧和才能，为社会经济等领域的发展提供满意方案或者优化方案。而游戏中也设定了一个“智囊团”系统，其主要的功能是为玩家们提供各种问题的咨询、提示等，因此就算是初次接触这款游戏的玩家也能够快速地上手。在本作的单人游戏模式中，玩家仍然可以通过不断挑战来获得奖章、奖杯等，在连续正确地回答问题、使用更短的时间回答出问题时，玩家都能够获得相应的奖励。





画面 系统 音乐 耐玩度

掌机王Sp THE KING OF POCKETGAMES
掌机王荣誉出品

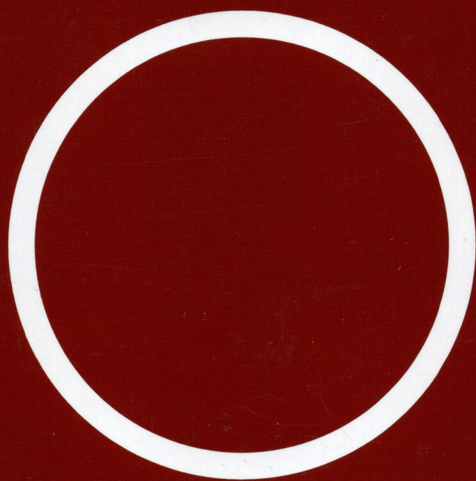


PLAYSTATION PORTABLE
专辑

ISBN 978-7-88618-167-2



掌机王SP
THE KING OF POCKETGAMES
掌机王荣誉出品



PLAYSTATION PORTABLE
专辑

特别企划
PSP造梦人
优秀PSP游戏制作人介绍

特稿
PSP启示录

业界声音
《异说 最终幻想》开发组访谈

12款PSP游戏的入门教程 上手指南
Sunday VS Magazine 集结！巅峰大决战 | 捉猴啦 比波猴战记
撼天神塔 黑暗回归 | 龙珠 进化 | 梦想灯笼……

玩转PSP
PSP实用软硬件介绍

ISBN 978-7-88618-167-2



本手册随盘附赠不能单独销售
PSP专辑光盘 定价：28元